Bujingai: The Forsaken City
Worms Forts Under Siege
ShellShock: Nam '67
Formula One 04
Tenchu Kurenai
Crimson Tears
Second Sight
The Roots
Sudeki

PSX EXTREME

6.99
w tym 7%VAT

Wrzesień '04
85

szarostrefowe TOP TeN

Mazzi donosi z USA 'PRO EVO 4'

czyli test Winning Eleven 8



sześć stron
grand theft auto San Andreas

INDEX 340698 ISSN 1429-172X



Wrzesień 2004 / PE#85

okładka: GTA: San Andreas

recenzje

polecamy



zapowiedź s.28

GTA: San Andreas



zapowiedź s.26

The Roots



recenzja s.40

Second Sight



recenzja s.52

ShellShock: NAM'67



recenzja s.44

Sudeki

konkursy:

CASTLEVANIA: LOI 76
GIGA TEST CZ.5 77
NC ROOM 70
MEGA KONKURS PES3 72
TELEXTREME 07, 71
RPG EXTREME 68

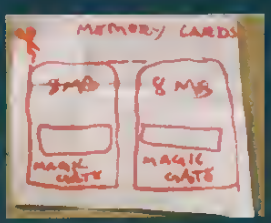
wYstępniak

Domyślam się, że pewnie niektórzy z Was nie są zachwyceni faktem kończących się wakacji, więc nic będę o tym nawet wspominać. O czym to ja pisałem? Aha. Powoli wkraczamy, jako Gracze, w nowy wymiar gierczowania na konsolach. Nie, nie powinienem używać tak młodzieżowego terminu - to będzie raczej "elektroniczna rozrywka interaktywna" - brzmi poważniej.
Gracze się starzeją, coraz więcej słyszy się o nowych trendach, nowych rozwiązaniach, nowej definicji rozrywki, a nawet nowym pojęciu konsoli. Już dziś na komórce gram w gry wykonane na poziomie 16-bitowców (nie wspominam nawet o superkomórkach typu Ericksson P900), Xbox Live! umożliwia mi zabawę z koleżkami oddalonymi ode mnie o setki kilometrów, dzięki kamerce EyeToy odbijam sobie piłkę palcami, a w domu drę się do mikrofonu wraz z żoną. Niedługo czeka nas videochetowanie, kontrolery - widelce i noże, dotykowe ekraniki, handheldowe GRAN TURISMO, handheldowe filmy ("FFVII: Advent Children"), handheldowy chat, multiplayer bezprzewodowy (wi-fi, hotspoty). Nie wiem jak się do tego ustosunkować. Powinienem być podekscytowany i w sumie jestem, ale moja druga połowa boi się, że do lamusa odejdzie takie granie, jakie znamy i do którego przywykłem - proste jak konstrukcja cepa. Ot, włączam i gram. Czyżbym był graczem starej daty? A może tylko nie potrafię sobie tego wszystkiego wyobrazić, będąc mieszkańcem kraju, w którym dopiero po kilku latach od premiery Xbox trafił do sklepów, i to w dodatku nie za sprawą producenta. Czy przypadkiem granie nie stanie się rozrywką zbyt ekskluzywną, zbyt drogą, skomplikowaną i niesprecyzowaną? Przyszłość to zweryfikuje. W tej przyszłości znajdzie się też miejsce dla Nas: dla Ciebie, Czytelniku, dla PSX EXTREME... Tak, my też tam będziemy, jak zwykle co miesiąc dostarczając Ci świeżych informacji podanych w jakże specyficzny sposób, z humorem. A gdyby ktoś pytał, to właśnie gry nam zwichrowały psychikę. Tak, te niedobre gry: spadające kolorowe klocki, które trzeba układać w taki sposób, aby znikały bez zadrapań. O, tramwaj leci... Nie, nie pytajcie mnie o co chodzi w końcówce tekstu. To od gorąca chyba. Zresztą, ja tylko jestem kierowcą. Reset. [Ściera]

NASTĘPNY NUMER W SPRZEDAŻY OD 20 WRZEŚNIA

Hardkor

DZIECINNE PYTANIA 58
GRA DŁUGA, GRA KRÓTKA 62
HALO ARENA 62
OD GRACZA DLA GRACZY 60
OKIEM MANIAKA 63
PRZYSZŁOŚĆ GIER WIDEO 59
SZARA STREFA 56
SZARDSTREFOWY TOP TEN 57



ATHENS 2004: THE OLYMPIC GAMES 55
BUJINGAI: THE FORSAKEN CITY 48
CATWOMAN 46
CRIMSON TEARS 49
EURO 2004 55
FORMULA ONE 04 50
GRADIUS V 51
NBA BALLERS 55
POWERDROME 55
SECOND SIGHT 40
SHELLSHOCK: NAM '67 52

CATWOMAN 46
EURO 2004 55
NBA BALLERS 55
POWERDROME 55
SECOND SIGHT 40
SHELLSHOCK: NAM '67 52
SUDEKI 44

CATWOMAN 46

POCKET

DONKEY KONG COUNTRY 2 65
MARIO GOLF ADVANCE TOUR 65
MARIO VS DONKEY KONG 64

PLAYTESTY

TENCHU KURENAI 24
WINNING ELEVEN 8 34
WORMS FORTS UNDER SIEGE 16

REGION DVD 80

Piła

CO NOWEGO?

100 dni po otwarciu granic

W niedzielę 8 sierpnia minęło równe sto dni od wstąpienia Polski do Unii Europejskiej. Wszyscy niepoprawni optymiści, którzy oczekiwali od razu widocznych gołym okiem zmian, obeszli się smakiem. Zgodnie z przewidywaniami, i tym co pisałem kilka miesięcy temu, na rynku elektroniki dało się odczuć pewne wibracje, ale związane one były głównie z akcjami promocyjnymi - specjalnie ukierunkowanymi pod kątem przystąpienia Polski do Wspólnoty - większych marketów, aniżeli faktycznym spadkiem cen na produkty RTV.

Warto przypomnieć, że Polska już kilka lat temu zniosła cło na elektronikę (zatem konsole) importowaną z krajów UE. W związku z tym, nasze wstąpienie w jej szeregi nie mogło mieć z tego tytułu żadnego realnego przełożenie na ceny. Wyjątkiem jest jedynie sprzęt produkowany/sprowadzany z Japonii (ale nie całego rynku azjatyckiego, to ważna), bowiem UE miała niższe od Polski cła na towary z KKW. W efekcie faktycznie potaniały, w niektórych przypadkach zauważalnie, np. telewizory, odtwarzacze DVD, aparaty cyfrowe, itp. produkty "made in Japan". Co z konsolami?

Rynek specjalnie nie drgnął. SONY w dalszym ciągu oferuje na swojej oficjalnej stronie internetowej PlayStation 2 w cenie 999 zł, podczas gdy za model Graded (tzw. konsola odnawialna) zapłacić trzeba 919 zł, czyli jeszcze drożej niż kilka miesięcy temu (swego czasu dostępna była za sumę poniżej 900 zł). Pojawia się za to coraz więcej tzw. bundli packów, bardzo popularnych od dłuższego już czasu na rynku krajów UE (od lat normę w Japonii i USA), czyli zestawów konsola + gra. W tej chwili dostępna są m.in. konsole PS2 z SINGSTARem, czy też z EYE TOYem, w stosunkowo dobrej cenie 999 zł. Potaniał natomiast srebrny model konsoli, z dwoma srebrnymi padami, który zamiast dotychczasowych 1199 zł kosztuje teraz tylko 999 zł (podobnie wersja Aqua). Wszystkie konsole to nowe modele 50004 odtwarzające płyty DVD-R(+/-), wyposażone w odblokowany obsługi funkcji DVD pilotem i tryb "cichej pracy". Dla porównania jednak, w strefie euro oficjalnie te same sprzęty kosztują po 199 euro, czyli nieco mniej niż 900 zł. Ponad 100 zł różnicy na naszą niekorzyść.

GameCube w krajach strefy euro kosztuje 99 euro, czyli w przeliczeniu ok. 450 zł. Tymczasem w Polsce ok. 550 zł. Tak więc i tutaj występuje niczym nieuzasadniona "stówa" różnicy. Całkowitą nowością jest za to wprowadzenie na nasz rynek konsoli MICROSOFTu. Wprawdzie nie oficjalnie, bo gigant z Redmond nie wykazuje w dalszym ciągu zainteresowania krajem takim jak Polska (pojawiła się jedynie notka na stronie www firmy, w rodzimym języku, z podstawowymi informacjami o konsoli - miło), ale ne wieaną rękę Xboxy sprowadza





▲ Pomalu zwiększa się w Polsce oferta gier na Xboxa i GameCube a

◀ Coraz większy wybór, choć daleko nam jeszcze do krajów strefy euro

sieć marketów Media Markt. Cena ne razie przerażająca, bo średnio za zabawkę Bilie żąda się od klienta, w zależności od regionu kraju, 1200-1300 zł. Dla porównania, w strefie euro kosztuje ona ok. 900 zł (po przeliczeniu).

Wydawać by się mogło, że po otwarciu granic wzrośnie konkurencja, jeden z głównych czynników decydujących o ewentualnych obniżkach. Nic z tego. Na dzień dzisiejszy trudno zaobserwować jakiekolwiek zmiany w tym aspekcie. Walkę, choć to chyba zbyt mocne słowo, widać w zasadzie jedynie pomiędzy dużymi marketami. Z ostatnich promocji warto odnotować tą z Macro Cashu, gdzie konsole PS2 (Graded) sprzedawane były w bardzo dobrej cenie poniżej 800 zł. Starsze (innymi słowy, te bardziej wadliwe) modele zabawki SONY w poznańskim Media Markcie sprzedawano przez moment za... 590 zł. Szybko później wszystko wróciło do normy.

Z ciekawości zerknąłem w ostatni raport Narodowego Banku Polskiego. Z danych NBP wynika, że po przystąpieniu Polski do Unii Europejskiej najbardziej wzrosły ceny ryżu - o 27,7 proc. Największy spadek, bo średnio o 10-12%, wg NBP zanotowała najbardziej nas interesująca elektronika. Tego typu raporty trzeba jednak traktować z dużym przymrużeniem oka, bo dziwnym zbiegiem okoliczności nie zauważyłem, by ceny ryżu w polskich sklepach wzrosły - w przeciwieństwie do dziesiątek innych produktów żywnościowych. Powyżej pokazałem też, że konsole bynajmniej nie potaniały. Cóż, nie znamy krytenów raportu NBP, bo te nigdy nie są podawane (w celu zwykłej manipulacji), ale warto to odnotować jako zwykłą ciekawostkę.

Może więc poszerzyła się oferta na naszym rodzimym rynku, może w sklepach jest więcej akcesoriów, gier? I tutaj nic się nie zmieniło. Będąc ostatnio w jednym z krakowskich marketów (brytyjskiej firmy) natknąłem się ne gry na N64. Ot, np. mega hit wyścigowy RE-VOLT za skromne 259 zł. We Wrocławiu w salonie Empiku oferowano stare produkcje ne Dreamcaste, w cenach od 29 zł za KAO THE KANGAROO, do newet 99 zł za VIRTUA TENNIS. Tego typu "śmiecie" (wybacz wyrażenie, nie chodzi mi o grę samą w sobie, tylko jako produkt - stary, z marketingowego punktu widzenie nic nie warty) w niemieckich czy francuskich sklepach leżą w epecjalnych miejscach oznaczonych informacją "wszystko za 1 euro" (4,5 zł...).

Jestem przekonany, że z czesem będzie coraz lepiej. Może nie doczekamy jeszcze prawdziwie poważnego traktowania klienta za obecnej generacji konsol, ale walka o nasze pieniądze powinna nabrać prawdziwego wymiaru przy okazji premier PS3, PSP, Xboxa 2 czy też nowych konsol NINTENDO. Może też wreszcie kierownictwo działów sprzedaży różnych sieci sklepów zrozumie, że nikt przy zdrowych zmysłach nie kupi dziś gry na N64 za 259 zł. A jeśli nastawiają się na obłąkanych - najmocniej przepraszam.

Cieszy też, że pojawia się coraz więcej gier w języku polskim. Ne razie głównie okładki i instrukcje, ale od czegoś trzeba zacząć. Duży wkład ma i będzie mieć tutaj firma EA Polska, która coraz śmielej atakuje nasz rodzimy rynek konsolowy. Zważywszy na to, że są w pełni polskim oddziałem największego wydawniczego giganta gier ne świecie, trzeba być pełnym optymizmu. I je jestem. [shi] □

piguła

Wrestling od Eidos, tworzony przez PARADOX DEVELOPMENT - BACKYARD WRESTLING: THERE GOES THE NEIGHBOURHOOD, otrzyma wypasiony licencyjny soundtrack, idealnie pasujący do luźnego, "gangsterskiego" klimatu gry. Oficjalna notka prasowa wydawcy podaje nazwy takie jak Gohazard, D.R.I., Andrew WK, Mudvayne, Sick of It All, Bad Brains, KRS-One, Insane Clown Posse, Gwar, Vision of Disorder czy Body Count, a niektóre z nich będą miały na OST po kilka utworów. Premiera gry na PS2 oraz X a pod koniec roku. [butch]

Kolejne info z cyklu "inni mają lepiej niż my". Jak donosi MIDWAY ich nadchodzące turowe RPG pt. SHADOW HEARTS: COVENANT objęte zostanie specjalnym programem w kwestii pre-orderów w sieciach sklepów EB oraz GameStop na terenie USA. Z pomysłu uciszą się zwłaszcza ci, którzy nie grali w poprzednika tej produkcji - każdy, kto złoży zamówienie na SH:C, otrzyma gratis właśnie oryginał - SHADOW HEARTS. MIDWAY planuje rozszerzyć promocję także na inne sieci sklepów. [butch]

Ekipa developerska SONY odpowiedzialne za genialne, lecz niedocenione ICO, potwierdziła, że pracuje nad nowym tytułem - szczegóły ujawnią w "niedalekiej przyszłości". Tymczasem podzielili się ze światem przykrymi statystykami odnośnie sumarycznej sprzedaży ICO na świecie - gra znalazła 650 tys. nabywców. Najwięcej w USA - 250 000, my możemy być dumni z drugiego miejsca - Europa 200 000, a kompletne zaskoczenie stanowi III miejsce Japonii - 160 000 sztuk. Warto porównać te wyniki z różnicami w detach premiery - Japonia dostała ICO w czerwcu 2001, USA we wrześniu, a my dopiero w marcu 2002. [butch]

Na oficjalnej stronie FINAL FANTASY XII (ff12.com) w dziale z muzyką pojawiły się do odsłuchu dwie wszystkich zainteresowanych dwie próbki soundtracku z gry. Za całość OST odpowiedzialny jest Hitoshi Sakimoto, którego prace mogliśmy usłyszeć m.in. w FINAL FANTASY TACTICS czy VAGRANT STORY. [butch]



Ohayo Nippon czyli pisane po kilku sake...

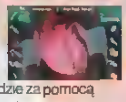
Wakacje wakacje i po wakacjach - cóż, taka proza życia, ale nikt nie mówił że nie będzie dołało Koniec tych rozważań fizjologicznych) Ponieważ ostatnio jakimś dziwnym zbiegiem okoliczności zabrakło gry popierdółkowatej w tej odsłonie pojawią się i zdominują ON aż dwie gry "dziwne" No to zaczynamy .

Sony potwierdziło informację iż Playstadion 3 będzie używało dysków Blue Rey jako nośnika gier Niemiłą informacją może być to że PS3 nie będzie czytać żadnych innych formatów A co z filmami DVD? Ble

Japoński magazyn Famitsu opublikował ranking najlepszych gier za pierwsze półrocze 2004 Grand Prix - MONSTER HUNTER (PS2, CAPCOM), Najbardziej wyważona gra - DRAGON QUEST V (PS2, SQUARE ENIX), Najlepszy pomysł - KATAMARI DAMACY (PS2 NAMCO) Najlepszy dźwięk - GRAND THEFT AUTO VICE CITY (PS2, CAPCOM), Najlepsza grafika - MONSTER HUNTER (PS2, CAPCOM) Dominacja PS2)

Do ciekawego sposobu uciekło się SQUARE ENIX Otóż do FINAL FANTASY I & II ADVANCE dla GBA dołączono specjalną kartę pocztową z zapytaniem, jakie gry ze stajni SE gracze chcieliby zobaczyć na konsolce NINTENDO DS Wśród tytułów, z których można wybierać są m in FINAL FANTASY III, IV, V, VI, CHRONO TRIGGER SAGA FRONTIER 1 i 2 UNLIMITED SAGA FRONT MISSION, HANJUKU EIYUU, CHOCOBO DUNGEONS oraz SEIKEN DEISETSU

KONAMI może się pochwalić milionami sprzedanych egzemplarzy gry WINNING ELEVEN 8 (od 5 do 7 sierpnia) "Żółci" prognozują, że ude im się sprzedać w Japonii jeszcze około pół miliona kopii WE8



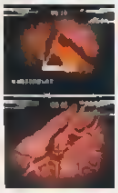
Znany z popierdółowatych tytułów ATLUS zapowiedział pojawienie się gry ich autorstwa CADUCEUS SURGICAL OPERATION (tytuł roboczy) dla NDS Wcielimy się w rolę młodego lekarza operowanie i sterowanie odbywać się będzie za pomocą panelu dotykowego oraz mikrofonu (przed operacją będziemy mogli dodawać otuchy pacjentom) Japońska premiera wiosną 2005



Kolejnym tytułem utrzymanym w tym klimacie jest gra od D3 Publisher, SIMPLE 2000 SERIES VOL.58 THE GEKAI Jej bohaterem jest Otsuki Seimiya, młody chirurg pracujący w szpitalu Satsuka Rozgrywka skupia się głównie na diagnozowaniu pacjentów, a jeśli trzeba - na ich operowaniu



Ponieważ Saimiya jest niedoświadczony, od czasu do czasu przyjdzie mu konsultować się z bardziej doświadczonymi kolegami, bądź też uczestniczyć w specjalnych wykładach dokształcających Można powiedzieć, ze GEKAI (kosztujący 2 tys jenów) to współczesna wersja gry "Life & Death"



Twórca serii FINAL FANTASY, Hironobu Sakaguchi ma zamiar stworzyć nowe studio developerskie MIST WALKER którego zadaniem będzie tworzenie eRPeGów na konsole następnej generacji Sakaguchi

Lp.	Tytuł	Wydawca	Platforma
	Final Fantasy I & II Advance	Square Enix	GBA
	Paper Mario RPG	Nintendo	GC
	One Piece Round the Land	Bandai	PS2
	Nightmare of Druaga Fushigi no Dungeon	Anke	PS2
	Guilty Gear isuka	Sammy	PS2
	Pawapuro Kun Pocket 1+2	Konami	GBA
	Jikkyou Powerful Pro Baseball 11	Konami	PS2
	Tenchu Kurenai	From Software	PS2
	Taiko no Tatsujin 4th Generation	Namco	PS2
	Jissen Pachi-slot Hisshouhou Hokuto no Ken	Sammy	PS2

■ TOP 10 najlepiej sprzedających się gier według Dengeki

chciałby też współpracować z Yoshitaka Amano, "cheradesajnerem" seni FF



Jako ze poprzednim razem popierdółki nie było żadnej tym razem aż dwa tytuły Pierwszy to peesiksowy MINI MONI SHAKATTO TAMBARINE! DAPYON! od Segi Dziecko twórców SAMBA DE AMIGO! w założeniu niewiele się różni od gry z DC Podstawową różnicą, od razu rzucającą się w oczy jest to za marakasy zostały zastąpione przez tamburyn, którym trzeba wywijać tak aby "zapalać" pojawiające się na ekranie kółeczka Dodatek stanowi też kilka minigierek Głównymi postaciami w grze są cztery panny z zespołu Mini Moni tak naprawdę będącego subzespołem mege popularnej w Japonii grupy Morning Musume (ot, wyjące nastoletki z odstającymi uszami i małymi oczami). Oczywistym jest więc ze wszystkie utwory w grze pochodzą z repertuaru Mini Moni Gra na rynku japońskim pojawiła się już dwa lata temu a trzeba było za nią zapłacić odpowiednio 5 tys jenów za grę i 10 tys jenów za wersję z tamburynem









Drugą popierdółkowatą grą jest YOSHINOYA, pozycja na PS2 która swój tytuł wzięła od jednej z największych sieci szybkiego żarcia w Japonii, specjalizującej się w podawaniu pucharków z ryżem i wołowinką Firma (istniejąca od 1899 roku) w samej Japonii posiada ponad 1000 punktów sprzedaży W grze Yoshinoya wcielasz się w podrzędnego pracownika jadłodajni Yoshinoya. Musisz podawać klientom





to, czego sobie zażyczą (oczywiście musi być to odpowiednio przygotowane i szybko podane, by klient nie wpadł w berserk), usadowić ich w odpowiednim miejscu (dodatkowo punktowana jest takie rozmieszczenia gdy siedzący obok siebie ludzie jedzą te same potrawy) Niby proste ale w godzinach szczytu zdarzają się takie tłumy ludzi, ze nia sposób połapać się w tym, co dzieje się na ekranie A dobrze obsłużony klient to dodatkowy czas na zegarze, który odlicza do zera Żeby nie było za wesoło, po 3 zmianach pracy non-stop (jak wyzysk to wyzysk) pojawia się



wyjątkowo upierdliwy klient-boss (zwycięstwo z nim może oznaczać ewens i przeniesienie do innego lokalu) I tu zaczyna się wybitnie zręcznościowo-masherska zabawa Zręcznościowa bo nie raz musimy utrefić z jakimś wskaźnikiem, by ten zatrzymał się na określonym polu (by herbata nie była za gorąca, czy ryzu nie było za mało, a mięsa za dużo) Masherska, do musimy jak najszybciej naparzać w klawisze, by przygotować danie a na koniec, by uplerdliwego klienta "delikatnie acz stanowczo" usunąć z lokalu Dodam jeszcze, ze klienci dossowe bywają kosmiczni, bo jakze inaczej nazwać wcinającego wołowinkę robota czy chłopaka który wygląda jak męska warsja dmuchanej lalki, wiecie do czego) Za tytuł za który trzeba wybulić 4 tys jenów, odpowiedzialna jest grupa SUCCESS (m in TOKYO BUS)

Byłoby tego. Nie pozostaje mi nic innego jak się zwinąć, w domu czeka nowa porcja zapaskudzonych pieluch do wyrzucenia.)

LOKI

1000¥ - ok. 33 zł

Ostatnio w plotkach, tym razem w bardziej konkretnym świetle - VIETCONG PURPLE HAZE trafi na PS2 oraz Xboxa jeszcze tego lata Szybki proces tworczy oraz nazwa developera - ILLUSION SOFTWORKS - nie wróży jednak tej pozycji nic dobrego Tym bardziej, że to port z PC (z dwoma nowymi levelami, łącznie 19 sztuk) Fabuła również daleko do oryginału - Wietnam, dżungla i samotny madafaka z US Army kontra tłumy żółtków Jakiej głębi zresztą oczekiwać od wojennego FPS'a ? Posiadacze maszynek Billa do plusów mogą zaliczyć tryb online dla 10 graczy .. i chyba niewiele więcej [butch]





Niczym Filip z konopii, UBISOFT na początku sierpnia wyskoczyło z zapowiedzią wrześniowej premiery swego nowego horroru OBSCURE Takie tempo każe nam raczej sceptycznie patrzeć na tą produkcję - na wszelki wypadek UBI połączyło wysiłki



wydawnicze z mało znanym MC2 Wzorowana na teen-slasherach opowieść opowiada o grupie studentów mających kłopoty z jakimiś nadprzyrodzonymi siłami w swej szkole Kiepska zrzynka z SILENT HILL? Zapewne Kooperacyjny multiplayer dla 2 graczy (uruchamiany w dowolnym momencie trybu single-player), przełączanie postaci upgrade atrybutów - to wybrane hasła rzucone na zachętę Jakoś mnie nie podniecają. [butch]

ELECTRONIC ARTS ogłosiło, za każdy egzemplarz BURNOUT 3 TAKEDOWN, który trafi na rynek w dzień premiery 9 września, będzie zawierać grywalne demo NFS UNDERGROUND 2 - ale tylko w przypadku wersji na PlayStation 2 Zarówno wersje na PS2 jak i na Xa dostaną opcję gry po sieci i przez LAN, jednak tylko PS2 będzie posiadać support kierownic firmy Logitech Nie wiadomo jeszcze, czy wspomniane donusowe demko wypłynie poza ocean - info pochodzi z USA Jeśli tak, to posiadacze obu platform mają ciężki orzech do zgryzienia [butch]

MICROSOFT próbuje też zachęcić do udziału w online owej wspolnoce Graczy z innymi wymaganiami W tym celu uruchomiono usługę Xdox Live Arcade, dzięki której gracze będą mogli ściągnąć sobie "lekki" software - karciankę, gry logiczne czy oldschoolowe przeboje ("Dig Dug", "Galaxian", itd) Spec od marketingu MS Aaron Greenberg przypuszcza, ze kazdorazowy download wyniesie ok 10 dolarów Dodaje tez, ze probki arcade owej klasyki użytkownicy Xbox Live otrzymają bezpłatnie, by mogli poznać w praktyce, co niesie ze sobą nowa usługa [koso]

Wakacje powoli dobiegają końca, niemniej developerzy wyraźnie pozwolili nam odpocząć od szarpania na konsoli, dając tym samym sygnał do wyruszenia nad morza, jeziora i w góry. Na szczęście kilka interesujących tytułów się ukazało - to z kolei znak, że pojęcie "sezonu ogórkowego" z roku na rok się dewaluuje. Szpieg z Krainy Oeszczowców (don Pedro, pozdro!) donosi o Xboxach dostępnych w sieci sklepów, której "powinni zabronić". Ceny typowo polskie - czytaj: zawyżone w stosunku do europejskiej normy. (...) Miło nam donieść, że szykuje się kolejna - obok PAINKILLERa - polska gra na Xboxa (szczegóły w obszernym raporcie). Chłopakom z TANNHAUSER GATE życzymy pomyślności w ujarzmieniu bebechów maszyny MS, nie mogąc doczekać się finalnego produktu! [koso]



Najgorętszy news tego miesiące - Gates chce kupić NINTENDO! Od chęci do zrealizowania zamieru droga daleka, niemniej fakt ten mógłby wstrząsnąć całym konsolowym rynkiem. Zaczęło się od wywiadu dla jednego z niemieckich periodyków, w którym Bill na pytanie "Czy ma pan zamiar kupić NINTENDO", z rozbrajającą szczerością oznajmił "Jeśli Hiroshi Yamauchi [były szef Ninny] do mnie zadzwoni, natychmiast podniosę słuchawkę". Yamauchi zrezygnował z funkcji dwa lata temu, ale ma większościowy pakiet akcji i jest swego rodzaju guru koncernu. PR'owcy z NINTENDO szybko oświadczyli, że Yamauchi nie ma zamiaru sprzedawać firmy, zwłaszcza amerykańskiemu koncernowi. MICROSOFT próbował wcześniej kupić udziały w innej japońskiej firmie z tradycjami - Sedze. Póki co zakupy kończą się dla Gatesa fiaskiem. Co ciekawe, wypowiedź w niemieckim dzienniku wywołała falę publikacji w amerykańskich mediach (Reuters, CNN, Forbes i New York Times), zareagował również rynek (cena akcji NINTENDO wzrosła o blisko 4 procent). W kontekście tych elektryzujących faktów komicznie brzmi wypowiedź jednego z pracowników MS. "Wypowiedź pana Gatesa została wyjęta z kontekstu. On przecież tylko powiedział, że odebrałby telefon". Buhaha! [koso]

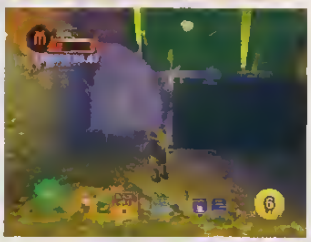
Blinx 2: Masters of Time & Space

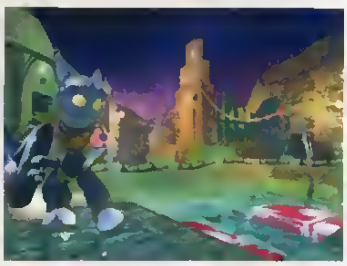
Producent: ARTOON/MICROSOFT
Data: GRUDZIEŃ 2004



BLINX był jednym z pierwszych platformerów na Xboxa. Wprowadził wiele ciekawych pomysłów (choćby manipulację czasem), ale z każdym kolejnym etapem nudził schematami i dość powolną rozgrywką. ARTOON (developer) zabrał się za sequel z mocnym postanowieniem zmian - i już teraz wiadomo, że BLINX 2 będzie wynikiem sporej metamorfozy. Z niespodzianką mamy do czynienia już w kwestii bohatera - zamiast Blinxem, przyjdzie nam sterować w pełni "customizowalnym" bohaterem. Będzie można go "poskładać" według własnego pomysłu - na 25 konfigurowalnych elementów wyglądu składa się m.in. wielkość głowy, długość ramion czy rozmiar buta. Kierowanie kociakiem będzie znacznie bardziej dynamiczne niż w pierwszej części. Zasanie jakiegoś obiektu i użycie go do eksterminacji przeciwnika będzie szybsze (w "jedynce" było strasznie mozolną czynnością), a sam bohater będzie się poruszać bardziej dynamicznie. Autorzy umożliwią też lockowanie się na przeszkadzających. Łatwiejsze ma być zbieranie kryształów potrzebnych do odpalenia opcji czasowych (przewijanie, pauza i slow-motion), które pozostaną najbardziej charakterystyczną cechą serii. Jednak najbardziej rewolucyjną zmianą jest fakt, iż możliwe będzie nie tylko śmiganie w skórze (futrze?) kota, ale również jako świnia z TomTom Gang! Wieprzkowe misje będą miały zupełnie inny strzelankowo-skradankowy charakter. Zaprezentowane materiały każą spodziewać się czegoś w stylu RATCHET & CLANK (z zachowaniem wszelkich proporcji) - do dyspozycji będzie spory garnitur wszelakich pukawek. W każdej chwili możliwa będzie zmiana widoku na FPP. Istotny ma być aspekt skradankowy - jedną z możliwości świnioka będzie użycie Space Tunnel: wykopanie jamy w ziemi, schowanie się w niej i obserwacja wydarzeń na powierzchni przez peryskop. Do tego dochodzi możliwość zabawy w dwie osoby (kooperacja, jeden z graczy zajmuje się strzelaniem, drugi zbieraniem kryształków i manipulacją czasem). Zmian sporo - oby ARTOON nie przekombinowało. [koso]







PIGUŁA

Xbox 2 (tudzież Xbox Next, Xenon, Xbox 360, The Big X, czy Next 'Box) ukaże się w 2006 roku - tak oznajmił boss MICROSOFTu Steve Ballmer na konferencji prasowej w Redmond. Problem w tym, iż wypowiedź ta padła nieoficjalnie, a MS "nie potwierdziło, ani nie zaprzeczyło" tej informacji. Kwestia jest o tyle zagmatwana, że nie wiadomo, co Ballmer miał na myśli - dwanaście miesięcy w sensie kalendarzowym, czy w sensie fiskalnym. W tym drugim przypadku rok 2005 kończy się dla MICROSOFTu w lipcu, a więc teoretycznie konsola mogła by ukazać się w połowie przyszłego roku. Abstrahując od domysłów pozostaje czekać na oficjalne info. [koso]

Jak wykazał ostatni raport finansowy MICROSOFTu Xbox jest nadal najmniej opłacalnym, a w dodatku najwolniej rozwijającym się segmentem - jednym z siedmiu - polityki giganta z Redmond. Niby jest lepiej niż w ubiegłym roku, niby sprzedaje się więcej gier i konsol, ale konsola przynosi ogromne kilkusetmilionowe straty. Gates i spółka doskonale zdają sobie jednak sprawę z tego, że na Xboxie zbijają przede wszystkim kapitał zaufania wśród Graczy, godząc się z deficytem, by zebrać plony wraz z kolejną generacją konsol. I bardzo dobrze - jak ulał pasuje tu wyświechtane powiedzenie "skorzystamy na tym my, gracze". [koso]

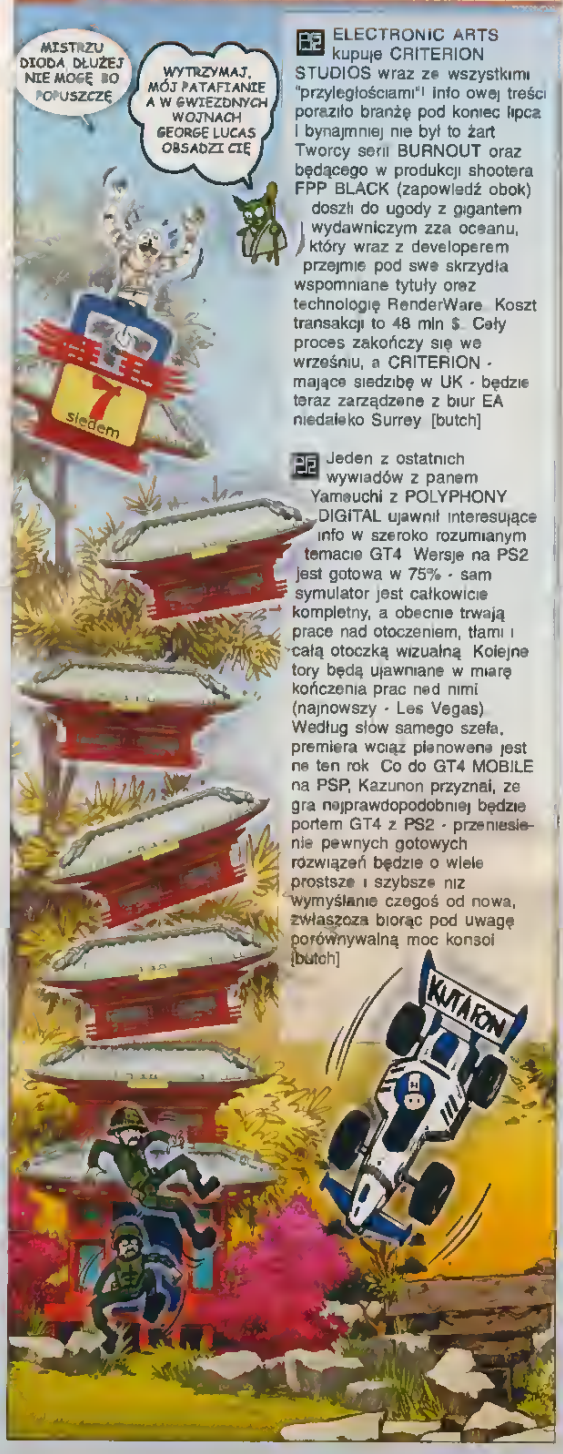
MICROSOFT oznajmił, że społeczność Xbox Live! osiągnęła imponującą liczbę miliona użytkowników i to w niespełna półtora roku, które minęło od startu online'owej usługi! Gigant z Redmond podał przy okazji garść ciekawych statystyk: największy tłok na serwerach panuje między 19:30 a 21, użytkownicy pochodzący z 24 krajów spędzili z Xbox Live! łącznie 160 milionów godzin, czyli 20 tysięcy lat. Ogółem gracze ci apędzają na zabawie online ponad 265 tysięcy godzin dziennie (łącznie, rzecz jasna), najwięcej użytkowników pochodzi z Tokio, Londynu i Houston. Co ciekawe, stolica Wielkiej Brytanii jest jedynym europejskim miastem w czołowej piętnastce. Warszawka, ku naszemu szczeremu zdumieniu, nie zdołała się załapać,). [koso]

Wakacje upływają pod znakiem imprez targowych, zarówno tych nowych, jak i tych cieszących się uznaną renomą. Co więcej, wygląda na to, że coraz więcej do powiedzenia w tej kwestii mają Europejczycy - obficie pod względem zapowiedzianych prezentacji zapowiada się londyński Game Stars Live, niewiele gorzej wypada Game Convention (Lipsk). Na tej pierwszej imprezie zostaną zaprezentowane grywalne wersje m.in. PRINCE OF PERSIA 2, GHOST RECON 2, SPLINTER CELL: CHAOS THEORY, ROCKY LEGENDS czy STAR OCEAN TILL THE END OF TIME, natomiast w sercu kulturalno-gospodarczym dawnego NRD (teraz pojechałem) ma się zjawić sam Hideo Kojima i zaprezentować światu METAL GEAR SOLID 3! W obu miejscach rzecz jasna będziemy i stosowną relację specjalnie dla Was sporządzimy. [koso]

ADVENT RISING, przygodówka w realiach science-fiction oparta o realia powieści Orsona Scotta Carda nie ukaże się najbliższej jesieni, ale dopiero w pierwszym kwartale 2005 roku. MAJESCO tłumaczy obsuw chęcią wdrożenia wszystkich pomysłów i wyeliminowania ewentualnych niedociągnięć. [koso]

ACTIVISION dłubie nad grą opartą na jednym z najpopularniejszych programów w Discovery pt. "American Chopper". Show traktuje o ojcu i synu, którzy w zaciszu przydomowego garażu konstruują choppery (a jednak!). Mimo, iż o grze w zasadzie nic nie wiadomo (prawdopodobnie będą to wyścigi), to ma się ukazać jeszcze tego lata. Typuję niskobudżetowy gniot. [koso]

Drugi miesiąc wakacji okazał się równie spokojny dla PS2 jak poprzedni. Kilerów brak, jakieś gry niby są, jednak nie do końca zrywają tupecik... Czyżby Czamulka już brała rozbieg do maratonu o nazwie "IV kwartał ?" Tymczasem wszyscy, którzy swego czasu zamienili wysłużonego dziadka PSXa na odmłodzone PSone, mogą już zacząć zbierać kasę. Co prawda konkretnej daty nie podano, ale lepiej być gotowym... Albowiem oprócz rejestracji domeny PStwo.com - co odbyło się jakiś czas temu - Sony zarejestrowało także nazwę "PStwo" jako handlowy znak towarowy. Na początku sierpnia oficjalnie potwierdzono, że w przyszłości ujrzymy nową wersję PS2, z nowym designem - czyli czeka nas podobny ruch rynkowy co poprzednio. Ciekawe kiedy net zacznie wypluwać pierwsze wariacje zdolnych grafików na temat wyglądu konsolki. [butch]



PS2 ELECTRONIC ARTS kupuje CRITERION STUDIOS wraz ze wszystkimi "przyległościami"! Info owej treści poraziło branżę pod koniec lipca i bynajmniej nie był to żart. Twórcy serii BURNOUT oraz będącego w produkcji shootera FPP BLACK (zapowiedź obok) doszli do ugody z gigantem wydawniczym zza oceanu, który wraz z developerem przejmie pod swe skrzydła wspomniane tytuły oraz technologię RenderWare. Koszt transakcji to 48 mln $. Cały proces zakończy się we wrześniu, a CRITERION - mające siedzibę w UK - będzie teraz zarządzane z biur EA niedaleko Surrey. [butch]

PS2 Jeden z ostatnich wywiadów z panem Yamauchi z POLYPHONY DIGITAL ujawnił interesujące info w szeroko rozumianym temacie GT4. Wersje na PS2 jest gotowa w 75% - sam symulator jest całkowicie kompletny, a obecnie trwają prace nad otoczeniem, tłami i całą otoczką wizualną. Kolejne tory będą ujawniane w miarę kończenia prac nad nimi (najnowszy - Las Vegas). Według słów samego szefa, premiera wciąż planowana jest na ten rok. Co do GT4 MOBILE na PSP, Kazunori przyznał, że gra najprawdopodobniej będzie portem GT4 z PS2 - przeniesienie pewnych gotowych rozwiązań będzie o wiele prostsze i szybsze niż wymyślanie czegoś od nowa, zwłaszcza biorąc pod uwagę porównywalną moc konsol. [butch]

Czarna wizja producentów Burnout



BLACK PS2

Producent: CRITERION GAMES **Data wydania:** 2005

"To gra o szybkiej jeździe i rozbijaniu samochodów" - nic nie zwiastowało, że te proste słowa zapowiadają geniusz jakim okazała się seria BURNOUT. Gdy więc teraz szef CRITERION - Alex Ward - zapowiada grę o "strzelaniu i rozpieprzaniu różnych rzeczy", należy podejść do tego z odpowiednim respektem. Bo BLACK na to w pełni zasługuje - przekonali się o tym nieliczni przedstawiciele branży dopuszczeni do zabawy z demem podczas ostatniego E3 (pokaz za zamkniętymi drzwiami). Jeśli jakiś tytuł zdobywa rozgłos na miarę HALO, GTA czy FABLE, to znaczy, że szykuje się conajmniej kolejny kamień milowy - tym razem w temacie FPP. Cytując hasło ze strony developera: "To co BURNOUT uczyniło dla kraka, Black uczyni dla strzelanin - chcemy dać gatunkowi kopa w dupę". Jednak jak przystało na wczesne stadium prac i już osiągnięty status, BLACK to czarna dziura - przynajmniej jeśli chodzi o media i konkrety natury technicznej. Wiadomo, że akcja toczy się współcześnie, a kierowany przez nas bohater jest członkiem tajnej grupy operacyjnej, która swego czasu wykonywała dla rządu USA misje wymagające najwyższego profesjonalizmu i zachowania ścisłej tajemnicy. Nadchodzi dzień, gdy nasi kumple z dawnego teamu znikają, a my bierzemy się za badanie sprawy. Jednak "tajna operacja" szybko zamienia się w "mokrą robotę". Całość obserwowanych wydarzeń spojona jest fabułą, naszym poczynaniom często towarzyszy radiowy chaos komunikacyjny, urywane dialogi, pokrzykiwania. Napotkamy wiele różnorodnych postaci i przetestujemy AI setek przeciwników. Dodajcie do tego interakcję z otoczeniem i możliwość deformowania napotkanych środowisk na poziomie BURNOUT 3 - i mamy kolejnego killera w worku z napisem FPS. Ekipa tworząca grę odwiedziła pustynię Nevada (to tam, gdzie Mariusza Mixa Kolanko ugryzł kor.), aby postrzelać z oryginalnej broni (odwzorowanej później w grze) i poczuć jej moc. Zbudowano mocarny engine, zadbano o odpowiedni sound i okazało się, że wielkiego banana na twarz potrafi wrzucić już samo przebywanie w pustym pokoju i nawalanie do gołych ścian z guna A.45mm czy AR15 (nowoczesna, kompaktowa wersja M16 aktualnie używana przez US Army). A co będzie gdy dodamy do tego tętniące życiem otoczenie? Wroga ostrzeliwującego się zza samochodu? Grad odłamków i łusek zaścielający podłoże? Odpadające koła lub wyrwane z futryny drzwi po wystrzale z shotguna? A przed nami jeszcze cała masa nieujawnionych "detali" - multiplayer, ilość leveli, rodzaje wrogów, zawartość arsenału. Geniusz BLACK, podobnie jak BURNOUT, wywodzi się z prostoty i natychmiastowej przystępności - czysty gameplay i dobra zabawa. Biorąc pod uwagę przewidywaną datę premiery (koniec 2005) - to nie może się nie udać. [butcher]

PIGUŁA

PS2 Air, Faithless, Soeed, The Streets, Marcelo D2 oraz Mala Rodriguez - to największe z gwiazd, których utwory będą nam przygrywać w menusach podczas gry w FIFA FOOTBALL 2005. Motyw przewodni będzie dziełem samego Paula Oakenfolda. Jak podają autorzy, w pracach nad soundtrackiem wzięło udział 38 artystów z całego świata. Cóż, w przypadku "fifki" można w ciemno zakładać, że eksploracja menusów będzie przyjemniejsza (przynajmniej "słuchowo") od biegania po boisku. [koso]

PS2 Gra pod tytułem STAR WARS EPISODE III ukaże się 5 maja 2005 roku - na 2 tygodnie przed premierą filmowego epizodu w kinach całego świata. Te przygodówka akcji TPP pozwoli nam wskoczyć w buty dwóch kultowych postaci uniwersum SW: Anakina Skywalkera (późniejszy Darth Vader) oraz Obi-Wana Kenobi, ukazując ich przez pryzmat zmagań z dwoma stronami Mocy. Już teraz LUCASARTS zapowiada najlepsze pojedynki z użyciem mieczy świetlnych jakie kiedykolwiek widzieliśmy. Różne techniki walki dla obu stron, combosy, uniki, szybkość i dynamika kontra finezja i precyzja. Trailer gry znajdziemy w specjalnym wydaniu trylogii IV-VI, która jako DVD Box Set trafi na rynek we wrześniu tego roku. [butch]

PS2 MORTAL KOMBAT DECEPTION COLLECTORS EDITION - to wspólny tytuł czterech (!) specjalnych wersji MK:D jakie w postaci exclusive ukażą się na Xboxa w USA w dniu premiery gry. Różnić się będą okładką która będzie wzorowana na określonej

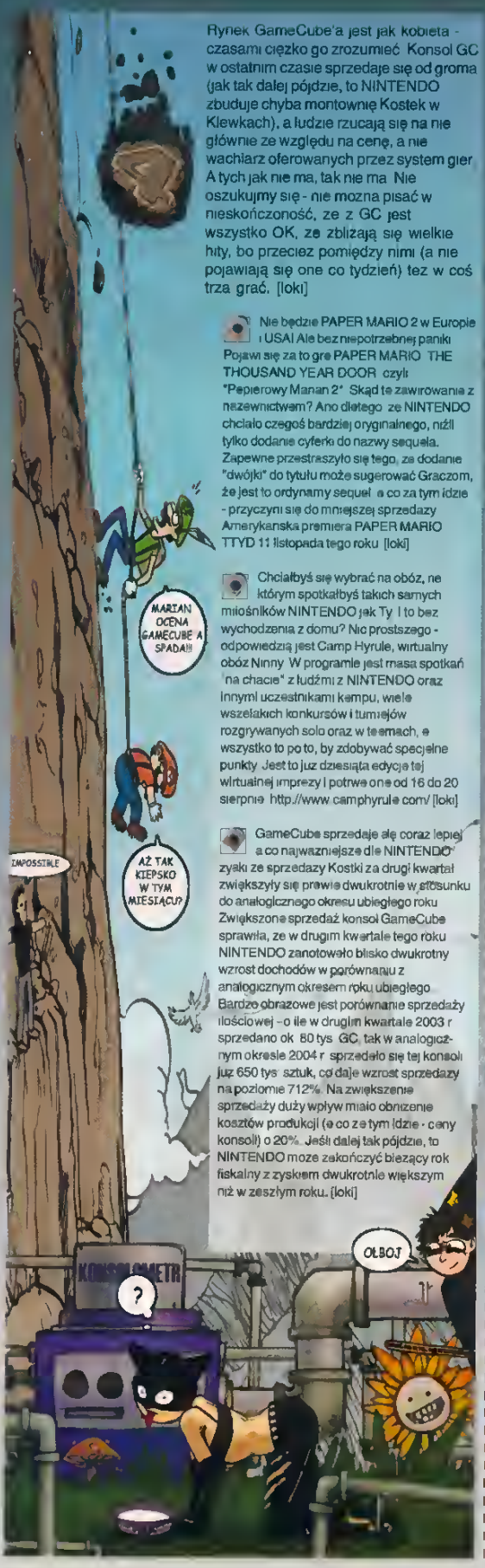


postaci (Baraka, Mileena, Raiden, Scorpion). Natomiast PS2 dostanie jako exclusive MK:D PREMIUM PACK - bohaterem specjalnego covera będzie Sub-Zero. Wspólnym bonusem dla wszystkich wersji będzie zawarta w opakowaniu metalowa karta kolekcjonerska (inna dla każdej kopii) oraz dodatkowe DVD, zawierające oryginalną wersję MK z arcade i 40 minut materiałów video - historię serii, biografie bohaterów, i tym podobne bajery. Cena sztuki - 60$. Ilu fanów zbierze wszystkie? Póki co cisza na temat podobnego ruchu MIDWAY w Europie. [butch]

PS2 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA oraz ich wewnętrzny developer 989 STUDIOS z dumą ogłosiły powrót do branży gier video kultowej twarzy hokeja Wayne Gretzky pojawi się na PlayStation 2 jeszcze jesienią tego roku w produkcji GRETZKY NHL 2005, przy której będzie służył radą i doświadczeniem w każdym aspekcie i na każdym etapie powstawania. Gra supportuje kamerę Eye Toy i umożliwi wrzucenie własnej facjaty jako twarzy jednego z zawodników. Żeby nie miał za łatwo. Gretzky zmierzy się na rynku z tuzami pokroju NHL 2005 od EA oraz ESPN NHL 2K5. [butch]

PS2 Kultowy magazyn japońskich graczy - Famitsu - ponownie ocenił najnowsze produkcje na swym poletku. WINNING ELEVEN 8 (czyli nadchodzący dla nas PES4) otrzymało 34/40 pkt. PANIC MAKER (u nas UNDER THE SKIN - zapowiedź w numerze) dostał 31/40 pkt., tyle samo co SOCOM II, na którym skośnooky położyli swe łapska dopiero teraz. Wnioski z cyferek wyciągnijcie sami... [butch]

Piła



Rynek GameCube'a jest jak kobieta - czasami ciężko go zrozumieć Konsol GC w ostatnim czasie sprzedaje się od groma (jak tak dalej pójdzie, to NINTENDO zbuduje chyba montownię Kostek w Klewkach), a ludzie rzucają się na nie głównie ze względu na cenę, a nie wachlarz oferowanych przez system gier A tych jak nie ma, tak nie ma Nie oszukujmy się - nie można pisać w nieskończoność, że z GC jest wszystko OK, że zbliżają się wielkie hity, bo przecież pomiędzy nimi (a nie pojawiają się one co tydzień) też w coś trza grać. [loki]

Nie będzie PAPER MARIO 2 w Europie i USA! Ale bez niepotrzebnej paniki Pojawi się za to gra PAPER MARIO THE THOUSAND YEAR DOOR czyli "Papierowy Marian 2" Skąd te zawirowania z nazewnictwem? Ano dlatego, że NINTENDO chciało czegoś bardziej oryginalnego, niźli tylko dodanie cyferki do nazwy sequela. Zapewne przestraszyło się tego, że dodanie "dwójki" do tytułu może sugerować Graczom, że jest to ordynarny sequel a co za tym idzie - przyczyni się do mniejszej sprzedaży Amerykańska premiera PAPER MARIO TTYD 11 listopada tego roku [loki]

Chciałbyś się wybrać na obóz, na którym spotkałbyś takich samych miłośników NINTENDO jak Ty ! to bez wychodzenia z domu? Nic prostszego - odpowiedzią jest Camp Hyrule, wirtualny obóz Ninny W programie jest masa spotkań "na chacie" z ludźmi z NINTENDO oraz innymi uczestnikami kempu, wiele wszelakich konkursów i turniejów rozgrywanych solo oraz w teamach, a wszystko to po to, by zdobywać specjalne punkty Jest to już dziesiąta edycja tej wirtualnej imprezy I potrwa one od 16 do 20 sierpnia http://www.camphyrule.com/ [loki]

GameCube sprzedaje się coraz lepiej a co najważniejsze dla NINTENDO zyski ze sprzedaży Kostki za drugi kwartał zwiększyły się prawie dwukrotnie w stosunku do analogicznego okresu ubiegłego roku Zwiększone sprzedaż konsol GameCube sprawiła, że w drugim kwartale tego roku NINTENDO zanotowało blisko dwukrotny wzrost dochodów w porównaniu z analogicznym okresem roku ubiegłego Bardzo obrazowe jest porównanie sprzedaży ilościowej - o ile w drugim kwartale 2003 r sprzedano ok 80 tys GC, tak w analogicznym okresie 2004 r sprzedało się tej konsoli już 650 tys sztuk, co daje wzrost sprzedaży na poziomie 712%. Na zwiększenie sprzedaży duży wpływ miało obniżenie kosztów produkcji (a co z tym idzie - ceny konsoli) o 20%. Jeśli dalej tak pójdzie, to NINTENDO może zakończyć bieżący rok fiskalny z zyskiem dwukrotnie większym niż w zeszłym roku. [loki]



ALIEN HOMINID

Producent: THE BEHEMOTH **Data wydania:** 2004

Tym razem na nasze konsole trafia gra, będąca kolejnym życiowym przykładem, jak często proste okazuje się genialne - przynosząc przy okazji kupę szmalu pomysłodawcy A pomysł ALIEN HOMINID zrodził się z Internetu gdzie w 2002 roku prototyp tego tytułu pojawił się jako darmowy softcik szybko zyskując popularność - o czym chyba najlepiej świadczy 6 milionów pobrań Spece w mało znanej firmie wydawniczej O-3 szybko zniuchali okazję, zakupili prawa i powierzyli prace ekipie z THE BEHEMOTH Na czym polega rajcujące prostota AH? Kierujemy małym, żółtym alienem (Ściere brał udział w sesjach motion-capture,), którego atrybuty to 3 szpiczaste ząbki, dwa wyłupiaste oczka i zielony pistolecik Nasz mały przyjaciel pechowo ląduje kursem awaryjnym na dziedzińcu przed gmachem FBI - od nas zależy czy powróci w zdrowiu na swą planetę, czy stanie się kolejnym królikiem w





laboratorium Area 51 Ręcznie rysowane postacie i tła oraz grafika 2D uderzają rewelacyjnym klimatem, który emanuje od ostatnich produkcji pokroju VIEWTIFUL JOE czy innych pochodnych technologii cel-shading Jak jednak widać na powyższym przykładzie - najnowsze techniki nie zawsze są konieczne Przy użyciu kosmicznego arsenału oraz prostych technik walki wręcz, stawimy czoła setkom agentów FBI na wielu kolorowych i pomysłowych levelach Spore dawka specyficznego humoru, wykręceni bossowie, multiplayer jucha tryskające na lewo i prawo, dynamika i rajcujące patenty rodem z arcade Szykuje się idealny tytuł zarówno dla zwolenników nowoczesnych, oryginalnych produkcji, jak i fanów oldschoolowej rzeźni spod znaku METAL SLUG [butch]

PIGOŁA

Intellivision Lives! pojawi się na GameCube! Jak podało INTELLIVISION PRODUCTIONS oraz CRAVE ENTERTAINMENT, pod koniec tego roku na GeCku pojawi się kompilacja ponad 60 gier z konsoli Intellivision Oprócz wspomnianych gier na płycie pojawią się też reklamy telewizyjne, nigdy nie wydane tytuły oraz dwa ekskluzywne materiały (w tym wywiad z progremistami z Intellivision) Dodam tylko że Intellivision Lives! wylądowało już jakiś czas temu zarówno na PS2 jak i na Xboxie [loki]

GameCube doczekał się w końcu swojej wersji gry LOTUS CHALLENGE. Amerykańska wersja gry miała swoją premierę 30 lipca 2004 Na razie nie wiadomo, kiedy będzie miała miejsce premiera europejska [loki]

Pisałem ostatnio o zestawie Metroid Prime Bonus Bundle (z grywalnym demo METROID PRIME 2), więc oszczędzę Wam szczegółów na temat jego zawartości Poruszę jedynie kwestię demka drugiego METROIDa, a dokładnie możliwości jego pozyskania bez konieczności kupowania całego zestawu (choćby dlatego, że mamy już w domu GC i "jedynkę" METROIDa) Są dwie drogi, aby demo zdobyć Pierwsza, to wykupienie lub odnowienie rocznej prenumeraty magazynu Nintendo



Power Druga dla członków klubu My Nintendo - zarejestrowanie na stronie klubu swojej konsoli oraz pięciu gier (z wybranej odgórnie listy) Jeszcze a propos całego zestawu, wiceprezydent NINTENDO OF AMERICA, George Harrison powiedział: "Inne firmy sprzedają swoje konsole w cenach zaczynających się od 150$ Nikt nie jest jednak w stanie dorównać ofercie NINTENDO, które oferuje GC i dwa darmowe dyski w cenie 100$" Dobrze mówi, dać mu chleba.) [loki]

Nadchodzi duża niespodzianka dla amerykańskich fanów SOCOM II, którą SONY obiecało już dawno temu Jak podają dobrze poinformowane źródła, we wrześniu do Sieci trafią 3 nowe mapy dla trybu online i będzie je można zassać poprzez samą grę - oczywiście jeśli posiada się HDD do PS2, żeby je na nim zapisać Info mówi że mapy mają być o wiele większe niż dotychczasowe i zawierać będą jakieś nowatorskie elementy oraz lokacje których nie mają areny defaultowe [butch]

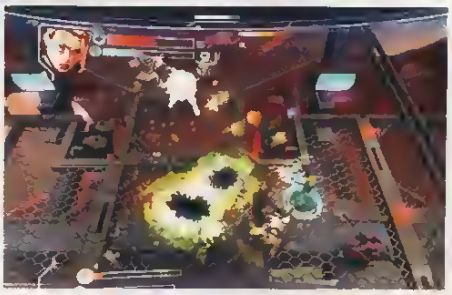


tworzy oś fabuły w THE RED STAR - z zamiarem odnalezienia koleżki wyrusza jego żona, Maya, wespół z Kyuzo i Makitą. Podział profesji bohaterów jest standardowy - Kyuzo to potężny, ale wolny mięśniak wymiatający pokaźnych rozmiarów toporem i dzierżący w łapie chain guna, Makita to szybka, ale i słaba kobiecina ze spluwką, a Maya równowazy cechy obu tych postaci. Rozgrywka to rzecz jasna "naparzanie na ekranie". Combosy, juggle, ciosy specjalne, rzuty, Protokoły, a wszystko to w celu eksterminacji kolejnych hord przeciwników. Po kazdym levelu konsola przyznaje punkty za styl walki, które mozna wykorzystać do zupgrade'owania broni. Autorzy zapowiadają niebywałą grywalność, inteligentnych przeciwników, długi

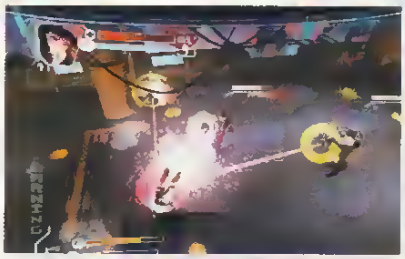


THE RED STAR

Producent: ACCLAIM (ACCLAIM STUDIOS AUSTIN)
Data wydania: WRZESIEN



Epoka świetności scrollowanych bijatyk juz dawno minęła (a "Golden Axe" czy "Double Dragon" pozostaje jedynie wspominać z rozrzewnieniem), niemniej od czasu do czasu gatunek ten przejawia pośmiertne podrygi. Z kolejnym podrygiem wyskoczyło ACCLAIM, majstrując nad grą opartą na komiksowym universum stworzonym przez Archangel Studios i Chrstiana Gossetta. Idea tegoż przedsięwzięcia jest interesująca - przedstawia bowiem alternatywną rzeczywistość w ZSRR w czasie Zimnej Wojny (w owej rzeczywistości zwane "The Ironhold"). Radziecka myśl militarna wykroczyła poza tradycyjne ramy i zainteresowała się magią. Powstała Red Fleet, organizacja zatrudniająca czarnoksiężników zdolnych do rzucania Protokołów (pod tą nazwą kryją się czary i zaklęcia). I właśnie zniknięcie jednego z nich





czas zabawy oraz - co przyjmujemy z otwartymi ramionami, ironicznym uśmiechem kwitując całą resztę "listy życzeń" - tryb kooperacji, w którym będzie można uskuteczniać tagowe kombinacje wywołujące popłoch wśród przeciwników. Gra ukaze się po wakacjach i wówczas przyjdzie nam ocenić, czy kolorowy syf na screenach przekłada się na radość z grania. [koso]

JOHNNY WHATEVER

Producent: WARTHOG **Data wydania:** 2004



Strzelanie z gitary w rytm Rolling Stones

Jesli tęsknicie za innowacjami we współczesnych produkcjach, oto jedna z tych, która moze Was miło zaskoczyć - znajomość pewnych niuansów oraz ikon brytyjskiej popkultury mile widziana, choc niekonieczna. Na nieznane lądy (czy grząskie, to się okaże) postanowiło wkroczyć WARTHOG z angielskiego Manchesteru, stojące za tuzemi pokroju Heńka Portiera czy przygodami Mace a Griffina. Zmutowali gony przygodowki TPP oraz gier rytmicznych i połączyli wszystko w całość pod nazwą JOHNNY WHATEVER. Tytułowy cwaniura, stylizowany na Sida Vicious (ostrzegałem o tych ikonach), posługuje się swą nieodłączną gitarą, która - jak przystało na zwichrowanego psychicznie rockersa - posiada nawet swe imię (Nancy), a oprocz tego kilka ukrytych mocy i możliwości. Fabuła jak na nasze warunki jest denna niczym wyschnięta studnia, ale Brytole ze szczęścia pewnie zdejmą majty przez głowę. Mianowicie w niedalekiej przyszłości, w Nowym Londynie, rządy obejmuje zło do szpiku kości. Żelazna Dama, biorąc wczesniej na niewoli prawdziwą Królową Anglii, a jej więzieniem czyniąc wielką cystemę musztardy (?!?), tymczasem na ulicach populację terroryzują robo-laski czyli podwładne metalowej damulki - narastający chaos może powstrzymać tylko





nasz wyluzowany punk. Raczej ciężki i chory to mix do przełknięcia dla nie-wyspiarzy, ale cała nadzieja w grywalności i oryginalnej warstwie technicznej. Screeny zdradzają, że atomowego kopa ze swego wiosła wydobywać będziemy odgrywając znane kawałki podobnie jak w grach muzycznych KONAMI (DDR i pochodne) - timing i wyczucie rytmu wydają się nieodzowne. Ciekawie zapowiada się warstwa muzyczna (skoro ma stanowić kręgosłup gry), z trackami Rolling Stonesów czy kultowym tu i ówdzie "Wild Thing" The Troggs. Miejmy nadzieję, że zapowiadany "TPP riff'em up" (jak określa go wydawca) nie zgubi gdzieś po drodze swych riffów. [butcher]

piguła

Kolejna impreza z cyklu "branża pije drogie alkohole i przyznaje sobie nagrody" odbyła się w Los Angeles pod nazwą "G-Phone Awards". Z ciekawszych kategorii "najgorętszym charakterem" została Rikku z FINAL FANTASY X-2, "najbardziej lubianą postacią" Ryu Hayabusa z NINJA GAIDEN, a za "najbardziej innowacyjną grę" uznano SPLINTER CELL, PANDORA TOMORROW (?). Tytuł "gry roku" powędrował do STAR WARS: KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC. Show nawiedziło wiele gwiazd (m.in. Anna Nicole Smith, Tony Hawk czy prowadząca imprezę Carmen Electra), a niewątpliwą atrakcją była możliwość poszarpania w grywalne wersje takich tytułów jak METAL GEAR SOLID 3, RESIDENT EVIL 4, czy DOOM 3. [koso]

Kolejna część najlepszego piłkarskiego menadżera - CHAMPIONSHIP MANAGER 5 - ukaże się już na wiosnę 2005 roku na Xboxa i - po raz pierwszy - PS2. Olbrzymi pakiet opcji, przeogromna baza danych i statystyk, odświeżona wizualizacja meczu i olbrzymia frajda płynąca z gry - tak właśnie przedstawiają się w skrócie walory tego tytułu. W zasadzie w ciemno mogę zawyrokować, za gra zgarnie w PE wysoką ocenę. Jak Ściera pozwoli, to nawet 9+). [koso]

Na jesieni ukaze się TAK 2: THE STAFF OF DREAMS. Pograć weń będą mogli posiadacze kazdego z current-genów, choć do niedawna nie było to takie pewne. THQ (dev.) dzień po ogłoszeniu daty premiery oznajmił, ze wersja na X'a jednak nie powstanie. Po pewnym czasie wydano kolejna oświadczenie, według którego "wersja ne sprzęt MICROSOFTu jest jak najbardziej w planach". Uff. Bił zdązył posmarować w odpowiednim momencie. [koso]

Yhmm... Err... Jakby Wam to powiedzieć... Cóż, walę prosto z mostu. Xbox dochrapał się w końcu pierwszego pinballa. Wiedziałem, ze się ucieszycie). PURE PINBALL zostanie wydany przez TAKE-TWO w sierpniu i oferować ma 4 stoły oraz 30 misji. Ta ostatnia kwestia frapuje - mamy nadzieję, ze grze uda się wykroczyć poza schemat dwóch łapek i odbijanej przez nie piłeczki. Z kolei miłośnicy szachów ucieszą się na symulator tej dyscypliny, CHESSMASTER. Ja nie mogę się doczekać. [koso]

CHULIP

Wydawca: NATSUME
Data wydania: JESIEN (USA)

Kolejna gra z serii "dziwnych japońskich". Tym razem twórcy HARVEST MOONa proponują nam... całowanie. "Chu" to japońskie słowo oznaczające odgłos cmoknięcia towarzyszącego całusowi, "lip" zaś to warga. Razem tworzą CHULIP, symulator całowania wszystkich wkoło. Rozdawanie buziaków to główny cel w życiu bohatera, totez nie szczędzi ich nikomu. Nie wszyscy jednak chcą być całowani - by ich do tego nakłonić, trzeba będzie uciec się do stosownych torteli. Np. pomóc rozwiesić pranie czy uciec się do małego szantazu ("widziałem jak zdradzałeś żonę!"). Jakkolwiek brzmi to niedorzecznie, może będzie czymś więcej niż kolejną ciekawostką - wszak to NATSUME. Z drugiej strony, gra w chwili premiery będzie kosztowała równowartość 10-20 dolarów, więc wydaje się za nawet producent nie pokleda w nią nedzie. [koso]



GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Producent: EA (LOS ANGELES) **Data wyd.:** LISTOPAD 2004

"Bond" bez Bonda - w końcu musiało do tego dojść W GOLDENEYE ROGUE AGENT Gracz wciela się w byłego agenta MI6, pracującego obecnie dla Goldfingera W prezencie od nowego pracodawcy 00 (to kryptonim bohatera) otrzymał tytułowe Złote Oko - bajer nieprzeciętny, niosący ze sobą szereg funkcji czyniących z 00 morderczego kozaka Choćby Magnetic Shield, tarczę odbijającą pociski, bądź Magnetic Field - pole magnetyczne umożliwiające przyciągnięcie do siebie przeciwnika i sklepanie go, tudzież rzucenie przez całą szerokość sali (patent z PSI-OPS i SECOND SIGHT najwyraźniej przyjął się w branży) Funkcje Złotego Oka (w sumie cztery) będzie można podporządkować przyciskom na D-Padzie, co uczyni sterowanie intuicyjnym Naturalnie 00 zawodowo posługuje się również spluwami - ba, może obsługiwać nawet dwie naraz. Rozwiązanie jest o tyle innowacyjne, że ostrzeliwanie się z dwóch broni będzie wiązało się z koniecznością wciskanie dwóch triggerów Na zaprezentowanych filmach wygląda to fajowo - 00 ładuje z UZI gdy w jednym skończy się amunicja, elegancko wyrzuca magazynek, nie przestając ostrzeliwać się z drugiego Będzie też można w jednej dłoni trzymać granat, a w drugiej np granat Autorzy obiecują rasowego, czystej krwi FPS'a, bez hybrydyzowania np elementami skradankowymi (jeśli nie liczyć możliwości chowania się za węgłem). Przeciwnika będzie można chwycić i uczynić zeń żywą tarczę, po czym popchnąć go w kierunku przeważających sił





■ Poza tytułem i oczywiście tematyką, nowego GOLDENEYE nic nie łączy z hitem sprzed lat



wroga, zapewniając sobie tym samym kilka sekund na ucieczkę W grze spotkamy całą plejadę "tych złych" z filmów o przygodach Jamese Bonda - poza wspomnianym Goldfingerem, również Oddjoba (Azjata ze śmiercionośnym kapeluszem), Szczęki, Pussy Galore, Scaramangę (człowieka ze złotym pistoletem i trzecim sutkiem), a także samego Bonda Pomykać przyjdzie w znanych z ekranu lokacjach, choćby wyspie doktora No, podziemiach Fortu Knox czy wnętrzu wulkanu znanego z "Żyje się tylko dwa razy"

Poza nazwą, realiami i typem rozgrywki gra nie będzie miała zbyt wiele wspólnego z legendarnym poprzednikiem na N64 (wszak nad grą pracuje inna firma), choć mamy nadzieję że równie udany będzie tryb Multiplayer Poza możliwością hulania online będzie również możliwość zmierzenia się "jeden na jednego" na Splitscreenie Premiera w listopadzie - czekamy [koso]

piguła

Branża konsolowa w USA rozwija się w najlepsze - w czerwcu producenci zanotowali wzrost wpływów aż o 12 procent Spory kawałek z tortu chcpnęło ELECTRONIC ARTS (16-procentowy udział w rynku) Na uwagę zasługuje fakt, iż w tym miesiącu aż 12 tytułów sprzedało się w liczbie większej niż 100 tysięcy egzemplarzy Nieźle Największy wzrost popytu na gry zanotowano w przypadku Xboxa (o 69 procent) Niewiele ustępują mu produkcje na GeCka (+ 48%), stagnacja natomiast panuje w przypadku PS2 (skok raptem o 3 punkty procentowe) [koso]

MILO & THE RAINBOW NASTIES - taką głupkowatą nazwą ochrzczono przygodówkę TPP ewidentnie zresztą przeznaczoną dla młodszych Graczy Bohaterem produkcji powstającej w gabinetach WARTHOGe (dev.) jest sympatyczny lekkoduch Miło Sable któremu towarzyszyć będzie kameleon Chemilla Tytuł będzie miał walory edukacyjne (np zabawa kolorami), co z gruntu dyskwalifikuje go jako potencjalną zabawkę dla polskiego dziecka (bariera językowa). [koso]



ACTIVISION zawiesiło prace nad DEAD RUSH, tytułem dość niezwykłym, stanowiącym połączenie przygodówki horroru i wyścigów Po dość ciepło przyjętej prezentacji na E3, okazało się jednak, że gra nie rokuje większych nadziei Szkoda mieliśmy nadzieję na coś nieszablonowego [koso]

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI NISKA CENA 2003

od 649 PLN gry od 29,-

PlayStation od 249 PLN gry od 29,-

PlayStation 2 od 629 PLN gry od 29,-

Dreamcast od 279 PLN gry od 29,-

GAME BOY od 209 PLN

UŻYWANE 30% TANIEJ

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA ZYM W BAZ
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

od 349 PLN gry od 29,-

od 299 PLN gry od 29,-

WYPRZEDAŻ

ZAMÓWIENIA (022) 4361966

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl zapraszamy PN-PT 11.00-19.00 BEZ SMS-ÓW

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!







■ Obiecał i powraca... znowu. Tym razem w konwencji przypominającej ostatniego Banda

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

Producent: PARADIGN ENT (ATARI) **Data wydania:** JESIEN 2004

Po kompletnym flasku zeszłorocznej adeptacji filmu "Terminator 3" jeko shootera FPP, gubernator Kalifornii postanowił wdepnąć w temat gier ponownie. Tym razem jednak Atan ugryzie to z drugiej strony - TERMINATOR 3: THE REDEMPTION jest grą TPP, która już chociażby z założenia pozwala na większą różnorodność akcji podejmowanych na ekranie. Cyborg w skórzanej kurtce powraca w czasie do roku 2003 aby po raz kolejny chronić Johnna Connora przed bandą wściekłych robotów. 14 misji składa się na 4 akty opowieści z lokacjami osadzonymi we współczesnej Kalifornii oraz jej wersji z przyszłości. Wspomniane różnorodność akcji objawia się na 3 sposoby. Na piechotę walczymy z plagą złomu przy pomocy różnorakich gunów i korzystając z auto-namierzania (co robi się kłopotliwe gdy cele ustawią się jeden za drugim). Przerywnikiem dla tego typu zabawy jest ostrzeliwanie się z pędzącego auta (kieruje NPC). Fura podąża z góry ustaloną trasą - naszym zadaniem jest czyszczenie drogi przed wozem i likwidacja pogoni. Trzeci rodzaj rozgrywki to kooperacyjny multiplayer. W etapach chodzonych przemy z kumplem przed siebie usytuowani po dwóch stronach ekranu, siejąc falę zniszczenia. To samo robimy jeżdżąc tyle, że fabule nie posunie się naprzód, dopóki nie oczyścimy danej okolicy - krążymy w kółko. Brzmi może nudnawo, ale daje okazję do niezłej wyżywki na maszynach Skynet z pomocą unlimited ammo. Wyczuwalny jest lekki klimat filmu - ciemne, brudne, wyniszczone wojną lokacje, chaos dookoła walki na ulicach i my, pomykający wśród zgliszcz pogiętym truckiem. Proste mechanizmy rządzące światem gry uczynią ją przystępną nawet dla przeciętnego gracza, a zdobywane upgrade'y i ukryte bonusy wydłużą czas gry maniakom wyciskania 100% soków z produktu. Oby tym razem te soki były smakowite... [butcher] □



FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

Producent: STORMFRONT STUDIOS
Data wydania: WRZESIEN 2004







Życie orka potrafi być uciążliwe - wiemy to chociażby z prozy Tolkiena. Kolejnym na to przykładem będzie FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE, gdzie rasa orków to jeden z kilku rodzajów "mięsa armatniego". Team developerski - STORMFRONT STUDIOS - powinien być Wam znany chociażby z chodzonej jetki na podstawie wspomnianej trylogii - a dokładnie LOTR: THE TWO TOWERS. Engine tej produkcji jest również podstawą FR:DS, jednak tym razem do tygla wrzucono twórczość pana Salvatore, przyprawiając licencją Dungeons & Dragons spod szyldu FORGOTTEN REALMS. Komu podobała się przystępność i dynamika LOTR, ale brakowało trochę różnorodności poczynań, powinien zwrócić uwagę właśnie na ten tytuł. Niezależnie czy szukasz stealth, czystej akcji czy magii - tu znajdziesz każdy z tych elementów, oczywiście pod postacią trojosobowej ekipy którą kierujesz. Wojownik nie boi się bliskich starć i dziarsko wywija potężnym kozikiem, czarownik włada laseczką skrywającą potężne moce, kładąc jedną łapą uderzeniową całe hordy napastników, natomiast pani elf jest najzwinniejsza z całej grupy - stealth i spryt przypadły jej w udziale. Skryta w cieniu zyskuje czasową niewidzialność, by przy pomocy sztylecika poszerzać uśmiech przechodzącym wrogom - a to tylko przedsmak jej możliwości. Pomiędzy naszymi bohaterami przełączamy się w dowolnym momencie (za wyjątkiem nielicznych fragmentów levell dla określonej postaci), co więcej - nawet niektóre potyczki nie są obowiązkowe. Jednak lenistwo prowadzi do spłycenia sobie gry - nagrodą za nasz wysiłek są punkty doświadczenia, a co za tym idzie nowe combosy i umiejętności. Graficznie poprzeczka powędrowała wyżej niż w LOTR: TTT - zwłaszcza w przypadku PS2, wzrosła również ilość detali oraz płynność rozgrywki, a niektóre sceny mają zachwycać swym rozmachem. Zwiedzimy mnóstwo różnorodnych lokacji od posępnych jaskiń po sielskie wioseczki, a każdy ze scenariuszy wymagać będzie innego podejścia i taktyki - częsta wymiana bohaterów szybko wejdzie nam w krew, dodając smaczku całości. Nie oczekujcie rasowego RPG z dziesiątkami tabelek - to raczej propozycja dla zwolenników hack'n'slash w trochę głębszym wydaniu. Na koniec ciekawostka - wersja USA, odcinając się od korzeni D&D, ukaże się pod skróconym tytułem DEMON STONE. [butcher] □

Fakty i plotki

■ W czasie bieżących wakacji mają się rozpocząć zdjęcia do trzeciego filmu opartego na serii MORTAL KOMBAT.

■ Jeszcze nie ukazała pierwsza część "symulatora Freda Flinstone'a" pt. B.C. (Xbox), a już pojawiły się plotki o kontynuacji. Wszystko w kontekście opcji wykorzystania Xbox Live!, którą ów sequel ma dysponować.

■ Niezła, choć nierewolucyjna platformówka TY THE TASMANIAN TIGER doczeka się serialu animowanego. Paluchy w projekcie macza ekipa odpowiedzialna m.in. za perypetie rodziny Simpsonów, więc może coś się z tego narodzi.

■ Będzie gre FANTASTIC FOUR (S... w sumie to już jedna była, na PSone), bazująca na licencji filmu pod tym samym tytułem. Premiera w lecie 2005 roku - i tyle wiadomo.

■ CAPCOM zarejestrował nazwy domen dla RESIDENT EVIL 5, VIEWTIFUL JOE 3 oraz ONIMUSHA 4. Tak na wszelki wypadek, bo nad wymienionymi tytułami nikt obecnie nie pracuje, przynajmniej oficjalnie...

■ W 2005 roku ukaże się ULTIMATE SPIDER-MAN, czyli kolejny tytuł od ACTIVISION o przygodach Pająka. Jeśli wziąć pod uwagę, że SPIDER-MAN 3 ukaże się w 2007, a na warsztacie jest jeszcze CLASSIC SPIDER-MAN (brak daty wydania), szykuje się iście pajęcza inwazja.

■ W roku fiskalnym 2006 ACTIVISION zamierza również wydać TRUE CRIME 2, THUG 2, QUAKE 4 oraz SHREK 3. Dekoracja ma charakter luźny, ale trzeba przyznać, że lista - choć wypchana wyłącznie sequelami - wygląda obiecująco.

■ Sequel SUDEKI (recenzje w tym numerze) już "siam robi". Tak brzmiała plotka poparta wieścią, że CLIMAX (developer) szuka nowych ludzi do prac nad tym tytułem. Gra nie ukaże się jednak na "starego" Xboxa, więc przyjdzie nam jeszcze poczekać na oficjalne potwierdzenie.

■ MAJESCO wyda oryginalnego w założeniach platformera PSYCHONAUTS (Xbox). Premiera w przyszłym roku.

■ Developer CHRONICLES OF RIDDICK, STARBREEZE, pracuje nad kolejną grą (nie wiadomo nic na jej temat), jednocześnie podpisując umowę z wydawcą (również

Worms Forts Under Siege

Producent: TEAM 17/SEGA
Data wydania: IV KWARTAŁ 2004

PLAYTEST

Dla przypomnienia wejscie Robaków w trojwymiarowa polygonalne środowisko przy okazji gry WORMS 3D (PS2 Xbox, GC październik 2003) odbyło się bez fajerwerków. Nie jest łatwo podeć w nowej formie coś co przez lata w oryginale - znakomicie trafiało w gusta Graczy Kiepska grafika bledna praca kamery zbyt częsta nuda na polu walki Chłopaki z TEAM 17 kombinują dalej w kierunku 3D Druga odsłona sami w takiej właśnie postaci przyjęła nazwę

...WORMS FORTS UNDER SIEGE - niesie ze sobą jedno zasadnicze novum Pojawiła się opcja stawiania tytułowych fortyfikacji co oznacza ni mniej ni więcej, za Robaki walczą na zasadzie obrony lub zdobywania danej twierdzy Nasuwa się od razu wątek historyczny (ot, potyczki rycerskie, warowne zamki) i słuszna, bo na uwagę zasługuja unikatowa stylizacja środowiska gry Są więc mapy umiejscowione w starozytnym Egipcie są potyczki w orientalnych japońskich zabudowaniach, mamy okolice historycznej Troi, czy też np. Stary Kontynent (konkretnie Anglia) za czasów rycerzy króla Artura



■ Potężne moszyny oblężnicze, rozmaite działka, katapulty i balisty wniosły do gry nieco swiezosci Odrobinę



Możliwość wznoszenia własnego fortu (specjalny nowy tryb gry), za murami którego umieszczamy Robaki z naszej druzyny, w praktyce nie wniosła do rozgrywki nic, co wpłynęłoby w wyraźny sposób na poziom zabawy, a przez to większą radość płynącą z gry Fakt, za WFUS zawiera teraz takza elementy "ekonomiczne" Każda budowla wymaga surowców ponadto wznosi się je w systemie łańcuchowym - kazdy kolejny budynek musi być połączony z innym (bądź innymi), który z kolei wymaga połączenia z główną twierdzą W praktyce i tak skupiamy się na dwóch zasadniczych elementach chronimy się przed atakami wrogich jednostek, samemu prowadząc sukcesywny ostrzał pozycji przeciwnika I tym sposobem dochodzimy do broni

Pojawiło się kilka nowych, niejako dopasowanych do charakterystyki lokacji Główna są to więc maszyny oblężnicza różnego rodzaju katapulty, tarany, czy balisty - wszystkie o duzej sile Przy okazji stosowania tych zabawek szybko daje się zauważyć iż w stosunku do WORMS 3D w sposób dosyć wyraźny przemodelowano system zniszczeń O ile tam można było dokonywać potężnych spustoszeń na całej mapie, niezależnie od tego co w danym miejscu się znajdowało, tak teraz zniszczenia "w terenie" są wyraźnie mniejsze, a za główny priorytet developer przyjął rozwalanie budynków

Tyle dobrego tyle o nowościach Niestety pozostały praktycznie wszystkie błędy z poprzedniej części co uważam za karygodne Nie widać na przykład by autorzy chociaz sprobowali naprawić bledną pracę kamery W chwili gdy chcemy rozejrzeć się dookoła (bez zmian - prawy analog) i akurat tuz obok znajduje się na planszy dowolny obiekt, kamera momentalnie gubi akcję Irytujący denerwujący, psujący rozgrywkę błąd Jezeli finalna warsja WFUS będzie wyglądać pod tym kątem tak samo to w tym momencie jest to solidny krok w tył Do znacznie mniej intuicyjnej kontroli nad Robakami (w porównaniu do klasycznych wersji 2D) trzeba się juz przyzwyczaić, jednak podkreślę nie po raz pierwszy, za "to juz nie to" Skoki minimalnie usprawniono (lepsza kontrola i większa precyzja z wciśniętym L2) ale to wciąz za mało



■ Na głowach Robaków pojawiły się zabawne okrycia, dopasowane pod kątem scenerii z danej epoki.

Silnik graficzny pozostał ten sam a trudno z gry brzydkiej zrobić grę ładną Często przesadnie proste są mapy, kiepskie miejscami zas tekstury Nie tak powinna wyglądać produkcja szykowana na końcówkę 2004 roku I nie pomogą rozmaite scenerie (dzięki temu zapanowała różna kolorystyka przynajmniej tyle na plus), nie pomogą smaczki typu hełmy na głowach Robaków Ogólna jakość techniczna - szkolna trójka Nie zdziwi też chyba nikogo ze wersja na Xboxa prezentuja się nieco okazalej (wyższa rozdzielczość tekstur), przy czym trudno sądzić, by ta różnica miała duza przełozenie na sam gameplay (playtest na podstawie edycji PS2) Xbox ponadto ma dostać tryb on-line gdzie na serwerach XL walczyć będą przeciwko sobie maksymalnie cztery druzyny □ [shi]





■ Nosorożec i kurczak? Brzmi jak kreskówka z Cartoon Network Humor jak zawsze gości w grze, szkoda tylko, że odgłosy Wormsów już tak nie "robią" jak kiedyś.

Ocena wstępna: 7-



piguła

I stało się - MANHUNT w centrum dyskusji o brutalności w grach oraz domniemana przyczyna zabójstwa Sprawa została nagłośniona po zabójstwie 14-letniego Stefana Pakeerahа przez jego niespełna trzy lata starszego kolegę. Morderca użył młotka i noża. Był podobno zapalonym wielbicielem MANHUNTa Tytuł hitu ROCKSTARa padł również w wypowiedziach rodziców ofiary, przypisujących inspirację zbrodni właśnie developerom Decyzją Dixons dystrybutora produktów ROCKSTAR na Wielką Brytanię, gra niemal natychmiast zniknęła z półek Developer natomiast wydał oświadczenia, w których przekazał rodzinie zamordowanego kondolencje wyraził zrozumienie dla decyzji Dixona, ale też kategorycznie sprzeciwił się wiązaniu zabójstwa z MANHUNTem Abstrahując od samego morderstwa przypomniał również, że gra nie powinna się znaleźć w rękach 17-latka, gdyż mogą ją kupić wyłącznie osoby przynajmniej rok starsze Obecnie w Wielkiej Brytanii rozgorzała dyskusja na temat brutalnych gier Jednocześnie MANHUNT jest kolejną - po GTA VICE CITY i nagłośnieniu eprawy z misją "Kill all the Haitians" - grą ROCKSTARa która została wzięta na języki przez opinię publiczną. Przemoc przemocą, ale firmie taki "marketing" jak najbardziej jest na rękę. Z ostatniej chwili jak się okazało, grę znaleziono nie w domu zabójcy, ale ofiary Na szczęścia policja, w przeciwieństwie do brytyjskiej opinii publicznej, zachowała trochę rozumu i za motyw zabójstwa uznała kradzież, a nie płytkę z grą Z ostatniej chwili 2 po tym, jak MANHUNT ponownie znalazł się na półkach w Wielkiej Brytanii, zainteresowanie grą znacznie przewyższyło to które towarzyszyło jej podczas premiery Udany chwyt, ROCKSTAR [koso]

DEAD OR ALIVE ULTIMATE ukaze się w Japonii 7 października i będzie kosztować 9240 jenów, czyli ponad 2000 janów (ok. 75 złotych) więcej niz wynosi zwykła cena gry na Xboxa. Graczom którzy złozyli preordery nadwyzkę moza wynegrodzić pakiet bonusów - plakat figurka Kasumi oraz płyta (do PC) zawierająca grafiki, tapety i głosy postaci z gry. W dzień premiery DOA.U na rynek zostanie również wrzucona limitowana (5000 sztuk) sena konsol Kasumi-Chan Blue Xbox. Na zestaw składa się konsola i pad w wiadomej kolorystyce, gra, starter kit Xbox Live! wraz z darmową roczną subskrypcją, pilot do DVD oraz poduszka z Kasumi Z tym ostatnim gadżetem sprawa była dość zagmatwana, bo pierwotnie postać bohaterki na "jaśku" odziana była w kostium kąpielowy ostatecznie zaś przywdzieje kostium ninja Dewotki dosięgną nas wszędzie) Całość za mocno przystępną cenę 22800 jenów (ok 760 złotych) [koso]



Japoński oddział MICROSOFTu wyraźnie się ozywił - najpierw pochwalił się Xbox Video Chat Kitem, a ostatnio pilnie poszukuje developerów do "tajnego Xboxowego projektu". Nie wiadomo nic więcej, poza tym ze mała, skośnookia chłopaki mają tym samym energicznie wspomóc swoich większych, wielkookich kolegów z drugiej półkuli [koso]



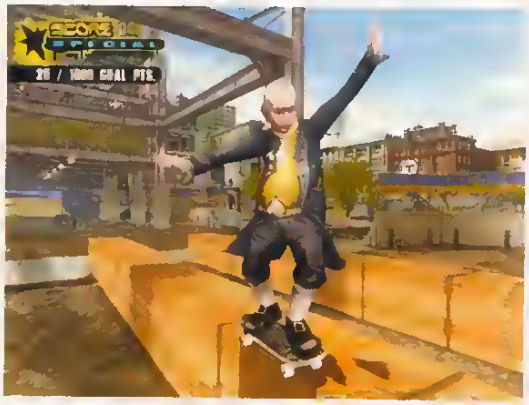


Tony Hawk's Underground 2

Producent: ACTIVISION
Data wydania: PAŹDZIERNIK

Skateboarding nabiera coraz zywszych, luzackich kształtow! Kontynuacje TONY HAWK'S UNDERGROUND już się o to postara. Nowości? Proszę bardzo!

Przede wszystkim zapowiedziano bardziej interaktywne lokacje. Teraz wykonywane zadania będą wywoływać np. przestawienie dźwigu, zniszczenie szeregu aut, czy nawet części budynku. Co więcej, zwykłe śmiganie po mieście także spowoduje demolkę - po grindzie woda strzeli z hydrantu, przewróci się kosz, złamie ławka... Ekipa z NEVERSOFT posiedziała nad fizyką drobnych elementów już we wczesnej wersji prezentując naprawdę niezłe akcje. A co powiesz na opcję rzucania w innych ludzi znalezionymi przedmiotami (np. zgniłymi jabłkami, puszkami) oraz wskaźnik egresji, po naładowaniu którego będziesz mógł machnąć specjalny trik - choćby walnięcie dechą o ścianę, czy złamanie jej na kolanie? Wporzo. Śmiganie na desce w końcu nigdy nie było dla harcerzyków.



Ciekawy element ma także stanowić wskaźnik skupienia się zawodnika (modyfikacja "bullet time"), pozwalający wykonywać masę kosmicznych kombinacji przy zwolnionych obrotach otoczenia. Zresztą to ostatnie ma być teraz jeszcze bardziej plastycznie zaprojektowane. Uwzględniono więcej zmian pogodowych (+oświetlenie), bawiąc się ciasnymi uliczkami i mocno rozbudowaną architekturą hiszpańskiego miasteczka, czy jasnymi osiedlami, małymi drzewkami oraz rusztowaniami w Bostonie... Jeśli chodzi o tryby rozgrywki, to THUG2 będzie oferował klasyczny oldschoolowy sposób zwiedzania miejscowek (czas ograniczający pobyt w lokacji, questy podane na tacy), jak i swobodne, przygodowe śmiganie (Boston) - można przejąć kontrolę nad Benjaminem Franklinem i odkryć specjalnie dla niego przypisany grind. Kolo chwyta się ciągnącego go latawca, robi ślizg, by pod koniec walnąć w niego piorun... Huh! Jajcarski klimat + naprawdę wciągające, różnorodne questy... Teki właśnie będzie THUG2.

Na tym się jednak nie kończy. We wspomnianym klasycznym tryble developer umieścił -tu uwaga- miejscówki znane z wcześniejszych odsłon Tonego! Odświeżone, przemodelowane i okraszone nowymi efektami. Miły dodatek. A jak wydłużający żywotność! Do tego dolicz opcję opracowanie swojego graffiti w specjalnym mini edytorze graficznym i malowania go na dowolnie wybranych obiektach, naklejania wlepek, czy śmigania przy użyciu skuterów, wózków z hot-dogami a nawet szpitalnych karetek (oby tylko znów nie pokpiono modelu jazdy). Szykuje się więc naprawdę niezły, skejterski kombajn. Kombajn okraszony wykręconymi postaciami i dialogami nie szczędzącymi ciężkiego humoru. Czuj się ostrzezony, ghe, ghe! □ [myszaq]







Fakty i plotki

■ Twórcy komiksu LARA CROFT TOMB RAIDER - firma Top Cow - w jednym z nowych numerów podają lato 2005 roku jako przybliżoną datę premiery siodmej części gry.

■ BEYOND GOOD & EVIL miało byc dla UBISOFT jednorazowym wyskokiem. Jednak wysokie notowanie tytułu chyba zmieniły nastawienie wydawcy - plotki mowią o dwoch sequelach naraz.

■ Podobno Wachowskim wypsnęło się info, ze na Xboxa powstaje kolejna gra na bazie MATRIXa. Również szef ATARI krzyczy coraz głośniej, ze mają wykupione prawa do jeszcze dwóch produkcji z tej bajki. Tonący brzytwy się chwyta?

■ ACCLAIM dostało ostateczny termin na podniesienie cen swych umierających akcji do dnia 15 sierpnia. Inaczej zostaną wycofane z rynku. Gdy to czytacie - NASDAQ podjęło juz odpowiednie kroki w jedną lub drugą stronę.

■ BROTHERS IN ARMS (zapowiedz w poprzednim numerze) w wersji na X'a oraz PC zostało przesunięte z grudnia 2004 na I kwartał 2005, tym samym dołączając do terminu wersji PS2.

■ Szpiedzy zza oceanu donoszą, ze grywalne demo MGS3: SNAKE EATER pojawi się w listopadowym Official PS2 US Magazine.

■ Podobno NAMCO rozważa wrzucenie na rynek sequela swojej strzelanki TPP pt. KILL SWITCH 2.

■ CAPCOM przesunęło premierę TIM BURTON'S NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS na bliżej nieokreśloną datę w I kwartale 2005 roku. Przyczyn na razie nie podano.

■ Jak podało UBISOFT do sklepów na całym świecie trafiło już 2,7 miliona kopii SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW na wszystkie platformy. A ile sprzedano?

■ Podobno premiera KILLZONE może zostac umyślnie przesunięta przez SONY na początek 2005, aby nie konkurować w sklepach z HALO 2 pod koniec 2004.

■ W kontynuacji multiplayerowego "Residenta" - BIOHAZARD OUTBREAK FILE 2 - CAPCOM zamieści specjalny level treningowy, dla wszystkich nowicjuszy w temacie sterowania i kontroli w tej sferze. Są tacy?

■ Wszystko wskazuje na to, że po kilku latach przepychanek UBISOFT uda się wreszcie kupić wielkie EIDOS INTERACTIVE. Mamy już SQUARE ENIX - czas na UBIDOS?).

■ 26 lipca do Urzędu Patentowego USA wpłynął wniosek o przyznanie SQUARE ENIX patentu i znaku handlowego na nazwę DAWN OF SOULS. Co tym razem wymyślili Kwadratowi? □

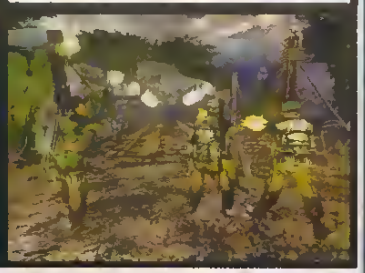
Conflict: Vietnam



Producent: GATHERING
Data wydania: PAŹDZIERNIK

Rok 1967-68, wysoka trawa, bagna, krew i partyzantka... Wietnam jest na fali. Nic więc dziwnego, że ekipa odpowiedzialna za bardzo udaną senę CONFLICT (dwa razy DESERT STORM) przenosi tu kolejną odsłonę swojej twardej, zespołowej strzelaniny. Twardej - bowiem tym razem nie będzie można dopuścić do śmierci któregokolwiek z członków druzyny. Ot, rozbijasz się helikopteram nad naszpikowaną pułapkami oraz oddziałami Vietkongu dżunglą i musisz przedrzeć się całą ekipą do bazy. To, że po drodze czekają Cię miny wyskakujące z ziemi, tereny zalane rzekami, zniszczone świątynie i co rusz kamuflujące się oddziały wroga chyba pisać nie muszę? Całe środowisko ma być oddane dość wiarygodnie (roślinność uginająca się pod podmuchami wiatru), chociaż w przypadku wersji dla PS2 pod nóż pójdzie dynamiczny system cieni. Szkoda. Oczywiście oddziałem będzie dało się dowodzić (proste komendy, przełączanie między żołnierzami), tym niemniej developer bardziej zróżnicuje postacie - kolesie będą wyspecjalizowani tylko w konkretnej dziedzinie (medyk, snajper, spec od demolki itd.), a Ty rozdzielisz im zdobywane punkty doświadczenia. W CONFLICT VIETNAM oprócz precyzyjnego, lekko skradanego zabijania pojawią się też sekcje, gdzie np. wsiądziesz do czołgu, albo będziesz operował działkiem z płynącej rzeką łodzi. Zapowiada się więc niezła, ale nie wychodząca poza standardy strzelanina. Cała nadzieja w scenariuszach kolejnych misji, które zawsze były mocną stroną serii. [myq] □





piguła

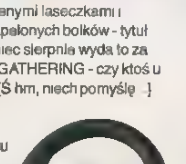
THE GUY GAME (nie mylić z gay game) to nowa, amerykańska produkcja dla typowych nastolatkow karmionych hamburgerami. Multiplayerowe (do 4 graczy) połączenie quizów i mini-gier rodem z kampusów szkolnych USA, premiowane bonusami w postaci kipów ze skąpo odzienymi laseczkami i kaskaderskimi wyglupami napalonych bolków - tytuł mówi sam za siebie. Pod koniec sierpnia wyda to za oceanem na PS2 i X'a firma GATHERING - czy ktoś u nas za tym zatęskni? [butch] [Ś hm, niech pomyślę...]





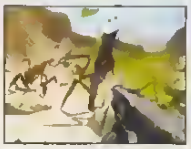


Jeszcze dobrze nie zadomowiło się na rynku Driving Force PRO (co raczej nie dziwi, biorąc pod uwagę średnie zarobki a cenę sprzętu), a Logitech szykuje już kolejne "kolko" dla naszych konsol. Logitech NASCAR Racing Wheel będzie licencjonowanym produktem NASCAR - czyli odpowiednie logosy zapewnione. Poza tym zmian niewiele, zarówno wizualnych jak i technicznych - krzyżak i niezbędne buttony wciąż obecne na korpusie, manetki pod nim. Wersja dla Xboxa będzie 10$ droższa niz dla PS2 (odpowiednio 59$ i 49$), gdyż ma wbudowany port dla karty pamięci (tak jak X'owy pad - tylko kto korzysta z kart w iXim?). [butch]



THQ oraz PIXAR ANIMATION STUDIOS, znana z animowanych hicitorów filmowych pokroju "Toy Story" czy 'Gdzie jest Nemo?" podpisały umowę, na mocy której THQ dostaje prawe wydawnicze do najbliższych czterech interaktywnych produktów PAS. Innymi słowy - mowa o wielkiej kasie - dla przykładu, gra FINDING NEMO rozeszła się na wszystkie platformy w ilosci 6 milionów sztuk. Najbliższymi produkcjami filmowymi nadchodzącymi od PIXARa są "The Incredibles" oraz "Cars" - oczywiście THQ już położyło na nich łapę. [butch]

STARSHIP TROOPERS czyli "Żołnierze Kosmosu" wciąż widnieją na liście wydawniczej EMPIRE INTERACTIVE, z datą premiery w II kwartale 2005 - nowe shoty są na to najlepszym dowodem. Fabuła nie idzie co prawda tropem filmowego oryginału Paula Verhoevena, ale mamy tych samych bohaterów 5 lat później - wojna z robalami wciąż trwa. Jak przystało na rasowy FPS, wielkie guny, kanonady i tłumy wroga zalewające ekran mamy zapewnione. A właściwie zalewać nasze oczy będzie zielona jucha przerośniętej stonki. Podobno jest już nieźle, ale wytężone prace wciąż trwają - płynność jeszcze "nie teges". Mamy nadzieję, że pół roku wystarczy. [butch] □



Kilka lat wyczekiwania na kilka dni zabawy



Doom III

Producent: VICARIOUS V. (ID)
Data wydania: 24 WRZESIEŃ

Pierwszą rzeczą, jaką każdy z was powinien zrobić przed zakupem DOOMa 3, to zadać sobie pytanie: "czego spodziewam się po trzecim DOOM'ie?" Jeśli spodziewasz się rewolucji - Twoja sprawa. Jeśli spodziewasz się wyśmienitego FPS'a z olśniewającą grafiką, DOOM jest dla Ciebie.

Wraz z dniem 3 sierpnia, w USA na półki sklepowe oficjalnie trafił DOOM 3 (PC). Część osób znajduje się w na tyle komfortowej sytuacji, że oprócz konsoli posiada również dobrej klasy PC, dzięki czemu mogła już zapoznać się z "mocierzystą" wersją tego głośnego tytułu. Posiadacze Xboxa, którzy wyczekują swojej wersji gry (premiera w październiku) zapewne nerwowo śledzą wszystkie doniesienia związane z wrażeniami, jakie wypłynęły podczas obcowania z tym, jakby na to nie patrzeć wiekopomnym dziełem ID SOFTWARE. Ja również miałem okazję przyjrzeć się bliżej tej pozycji i niniejszym skrajnie subiektywnym tekstem postaram się wam zobrazować, czego możecie się spodziewać po konwersji DOOMa 3 na Xboxa.

Jest ich pełno, wyłażą z każdego zakamarka, gotowe rozerwać Twoje ciało na strzępy... Mutanty przewijają się po sylfie, ścianie, podłodze, pod podłogą... dosłownie wszędzie! To wszystko buduje chorą atmosferę i rodzi w Tobie przekonanie, że są ciągle przy Tobie. Z latarką w ręku nerwowo rozglądasz się na boki analizując każdy szmer, jęk, szloch, pisk czy syk. W głowie kraży tylko jedna myśl - kiedy zaatakują? Klimat jest naprawdę zwyrodniały, aczkolwiek trudno przyrównać go do tego z SILENT HILL. KONAMI straszy psychologicznie, ID emocjonalnie. Grając w "Silenta" masz przysłowiowego dołа, a grając w DOOMa czujesz, jakby to powiedzieć... czysty strach bez elementów psychologicznych - tu emocje napięte są niczym struny jakiegoś instrumentu, które wydają odpowiedni dźwięk. Po pewnym czasie przestaniesz zwracać uwagę na wszędobylskie trupy, flaki, krew, odcięte kończyny czy nawet ukrzyżowanych - będziesz myślał tylko o jednym: przeżyć to piekło.

Rozgrywka nie wyróżnia się niczym specjalnym pośród innych FPP, ale czego innego mogliśmy się spodziewać? Naprawdę krew mnie zalewa, gdy czytam w internecie niektóre opinie jakoby DOOM był nudny, bowiem polega tylko na przejściu z punktu A do punktu B i wybiciu wszystkich potworów. Litości! A czego się spodziewałście?! Łyżwiarstwa figurowego na Marsie? Przecież to miał być DOOM, czyli, można rzec, arcade'owa miódka z klimatem. Nawet pomimo faktu, iż 85% gry to akcja wewnątrz marsjańskiej bazy, nie można zarzucić grze monotonności z uwagi na doskonale wymodelowane. Rozgrywka nie opiera się tylko na permanentnym strzelaniu do potworów - tutaj wszystko dzieje się raczej "skokowo" - to tak, jakbyśmy wzięli żyłkę i zaczęli rozciągać; w końcu ta żyłka nagle pęknie. W DOOMie jest identycznie - chwile wytchnienia w napięciu, i niespodziewany, zmasowany atak. Dzięki temu DOOM 3 jest bardzo dynamiczną grą - gdy dojdzie do starcia nie ma mowy o ucieczce, bowiem nie ma to czasu i miejsca, ciągłe strafe'owanie na sprincie, podskoki, szybkie rozglądanie się na boki, za plecy w obawie, aby nie zostać trafionym. Piękne jest to, że kiedy raz wciśniemy spust, to nie spuścimy z niego ręki póki się nam naboje w magazynku nie skończą - po prostu P-O-W-E-R! Wracanie robi się coraz bardziej intensywne wraz z postępami w grze. Ciekawym rozwiązaniem jest również PDA - coś w rodzaju podręcznego "pamiętnika elektronicznego", który muszą posiadać wszyscy ludzie znajdujący się w bazie. Naturalnie po otwarciu bram piekieł nikomu on już nie będzie potrzebny, a ty będziesz mógł zaktualizować swój PDA czerpiąc z nich pliki - dowiesz się między innymi, dlaczego rasa ludzka zaczęła kolonizować Marsa. Jednakże PDA służy też do bardziej przydatnych celów...

Technicznie bez niespodzianki. Jak DOOM 3 miał pozamiatać, tak pozamiatał. Wprawdzie gra jest okropnie ciamna, ale wystarczy tylko zatączyć latarkę, aby przekonać się, że mrok nie maskuje żadnych niedoróbek. Cienie i efekty oświetleniowa to bez wątpienia dzisiejszy numer jeden, nawet pomimo paru sztuczek jakie tu zastosowano. Takiej ilości detali nie posiada żadna inna gra na rynku i basta. Gdy spojrzymy na bazę z zewnątrz, przez głowę przewinie się myśl - fotorealizm. Gra jest wręcz niepawdopodobnie dopracowana - maszkary nigdy nie pojawiają się "znikąd", zawsze widać skąd wypełzły i za wsze to miejsce możecie oświetlić światłem z latarki, aby przekonać się, że nie ma tu jakiejś nędznej tekstury, czy betonowej ściany. Uwierzcie mi - screeny nijak oddają rzeczywistą jakość tego tytułu. Geniusz designerów i grafików paraliżuje dopiero podczas gry. Engine jest nieprawdopodobnie wydajny jak na taką ilość detali, które wyświetla, więc powinno to uspokoić posiadaczy X'a obawiających się drastycznych cięć. Zapewniam, że Xbox da radę przeliczyć tą grafikę (spójrzcie na RIDDICKa - można!), ale to leży już w interesie konwertującego developera. Oglądając trailery z Xboxa rokuję tej grze świetlaną przyszłość. Jest na co czekać, tym bardziej że DOOM 3 obsługiwać będzie Xbox Live! □ [turi]



Splinter Cell: Chaos Theory

Producent: UBISOFT (MONTREAL STUDIO)
Data wydania: KONIEC 2004 (XBOX), POCZĄTEK 2005 (PS2, GC)

UBISOFT rosnie w siłę. Firma ta stale się potentatem na rynku europejskim dzięki bardzo wysokiej jakości tytułów, jakie ma do zaoferowania. Trzecia część flagowego juz produktu Francuzów - SPLINTER CELL. CHAOS THEORY - zawita na rynku na Gwiazdkę tego roku. Czy powinniśmy być zmartwieni, biorąc pod uwagę odstęp czasu, jaki upłynął od momentu wydania części drugiej do chwili oficjalnego potwierdzenia CT?

Fabuła jest powiązana z wyderzeniami, jakie miały miejsce w pierwszej części SC - gdzie kończy się pierwowzór, zaczyna się CHAOS THEORY. Jest rok 2008. Miasto jest całkowicie pozbawione elektryczności, sabotowana jest giełda towarowa, a system obrony narodowej zhackowano. Aby powstrzymać te ataki, musisz przeniknąć głęboko na terytorium wroga i uzbierać informacje potrzebne rządowi amerykańskiemu do podjęcia stosownej interwencji. UBISOFT twierdzi, ze SC CT będzie całkowicie nową grą. Oczywiście nadal będzie to rasowa skradanka, tyle tylko, ze gameplay napędzać będą nowe, niespotykane dotąd w serii rozwiązania.

Pierwszym z nich jest nóż, którego Fisher będzie używał do obezwładniania przeciwnika oraz do wykonywania wielu innych czynności (np. rozcinania foliowych banerów). Co ciekawa, UBISOFT nie potwierdziło jeszcze możliwości dźgnięcia czy poderżnięcia gardła terrorysty, a biorąc pod uwagę poziom agresji poprzednich SC... Cóż, na razie pozostają tylko spekulacje - bądźmy dobrej myśli. Poza nożem Fisher otrzyma oczywiście wielofunkcyjny karabinek wraz z masą prototypowych gadżetów. Jednakże najistotniejszy jest chyba fakt, ze CHAOS THEORY uraczy nas nowym systemem walki podczas inicjacji ze strażnikiem. Komandos będzie w stanie zakładać bestialskie dźwignie, bądź też bezpardonowo skręcać karki. Po schwytaniu konwojenta agent Fisher może wypłacić mu potężne kolano w żebra, przydusić bądź wykręcić ręce. Ale to jeszcze nie wszystko – na jednym z filmików było widać Sama zwisającego na gzymsie latarni, gdy strażnik nieszczęśnik stanął bezpośrednio przed Fisherem, ten wziął go za bety i wytargał przez barierkę. Takich akcji jest znacznie więcej, również wykorzystując rzeźbę terenu będziemy mogli wykonać odpowiedni „stealth kill". Dodatkowo Fisher dostanie nowe warianty ruchu, jak choćby czołganie się, z którego będziemy mogli skorzystać w wybranych fragmentach gry. Tutaj ponownie warto wspomnieć o akcji, w której Fisher barkiem sforsował drzwi, za którymi stał terrorysta – producent twierdzi, że podobnych możliwości sprawnościowych jest więcej i ze nie wszystkie jeszcze widzieliśmy.

Sami terroryści mają być bardzo inteligentni. W końcu mogą nas zauważyć, kiedy mamy załączoną noktowizję lub termowizję. W momencie, gdy będą zmuszeni przejść przez jakąś ciemną strefę, mogą rozjaśnić ją flarą, bądź innym rodzajem sztucznego oświetlenia. Środowisko ma mieć wpływ na zachowanie wroga, który ma zdawać sobie sprawę, że podczas deszczu patrol będzie utrudniony. Nieprzyjaciel będzie również zapamiętywał poprzednie wydarzenia i naturalnie reagował na zmiany otoczenia. Wreszcie niektórzy strażnicy będą mieli własne cechy charakteru (!).
Jeśli chodzi o multiplayer to wiemy juz, ze UBI potwierdziło takowy w CT, z obsługą Xbox Live! naturalnie, aczkolwiek nie będzie on opierał się na takich samych zasadach jak w PANDORA TOMORROW. Mówi się, ze multi w trzecim SPLINTERze będzie stworzony na zasadzie kooperacji.

SPLINTER CELL. CHAOS THEORY korzysta z całkowicie nowego i jednego z najbardziej zaawansowanych silników graficznych na rynku. Podobnie jak w FAR CRY czy DOOM 3, każda tekstura jest tutaj mapowana. Ale to jeszcze nie wszystko! Nowy engine zapewnić ma perfekcyjne odwzorowanie warunków pogodowych. Jeśli pogoda się zepsuje i spadnie deszcz, da on sugestywny efekt mapowania zarówno na stroju Sama, jaki i otaczającym go środowisku. Podobnie zachowuje się wiatr, który dynamicznie porusza obiektami wykonanymi z materiału. Nowy silnik przeliczać ma bezbłędnie fizykę świata, a alternatywne widzenie przez gogle ma zostać poprawione tak, żeby wyglądało jak rzeczywiste. Silnik ten zapewnić ma oczywiście najbardziej zaawansowane efekty oświetleniowe – paląca się świeca ma dawać delikatną poświatę, a materiał ma wchłaniać bijący prześwit. Szkło wygląda jak prawdziwe szkło, tkaniny wyglądają jak prawdziwe tkaniny, guma, plastik... Levele są ogromne, a twórcy starali się tak je zaprojektować, żeby gracz mógł iść w dowolnym momencie tam gdzie zechce nie bacząc na sztuczne ograniczenia. Czyzby koniec z liniowością? Zobaczymy. [Tunj]



Under the Skin

Producent. CAPCOM
Data wydania: 2004

to kolejny nowatorski pomysł bazujący nieco na wchodzącym ostatnio trendzie mocy nadprzyrodzonych, tym razem jednak - w ujęciu arcade. Na odległej planecie Trick jednym z zyciowych testów dorastających alienów jest wyprawa w odległe kąty galaktyki i sianie paniki wśród mieszkańców (hehe). Na Ziemi właśnie wylądował jeden z nich - Cosmi. Czy wywoła u nas popłoch? Wizualnie ponownie zaatakuje nas cel-shading świetnie oddając klimat całości. A możliwości naszego kosmity to całkiem inna para kaloszy - narzędzi do cięcia zadymy dostarczą mu sami ludzie. Klawisz X uruchamia funkcję skanowania - dzięki temu prześwietlając postać poznajemy jej umiejętności oraz zasysamy DNA. Jeśli dana osoba posiada dużo ciekawych (nietypowych) cech, morfujemy się w nią i korzystamy z pozyskanych skilli. A tych będzie cała masa - w końcu to główny rdzeń gry i podstawa



pomysłu. Począwszy od rozdawania kopniaków, czy używania broni palnej, poprzez śpiewanie (a raczej wycie), puszczanie głośnej muzyki z przenośnego odtwarzacza, czy wcielanie się w lokalnego herosa który uprzykrza życie zamiast pomagać. Możliwości są dziesiątki. W czym tu afera? W tym ze wszystko robimy publicznie, na środku ulicy - im większy tłum tym lepiej. Gdy nasze działania zaczynają wybitnie przeszkadzać otoczeniu, ludzie zaczynają upuszczać monety (tylko skosnoocy mogli to wymyślić) - a uzbieranie ich określonej ilości to nasze główne zadanie. Oczywiście napotkamy i przeszkody - nikt nie może odkryć naszej tożsamości, a za zakłócanie porządku ściga nas policja. Częste zmienianie wcielenia to podstawa sukcesu. Oryginalny arcadowy pomysł - prosty i rajcowny. Japończycy już grają (jap. tytuł PANIC MAKER). [butcher]



piguła

SUPPERVILLAIN - to nie nazwa gry, ale nowopowstałej firmy developerskiej. W ekipie znajdują się m.in. odpowiedzialny za "Warcraft 3" i "Command & Conquer: Red Alert 2" Tim Campbell, a także Cris Rausch, designer ostatnich pięciu części TONY HAWK'S PRO SKATER. I właśnie przy najnowszej części firmowanej nazwiskiem popularnego skatera, THUG 2, SUPPERVILLAIN będzie wspomagało NEVERSOFT i ACTIVISION. W przyszłości, jak głoszą, zajmą się developingiem na PS2, Xboxa i PlayStation Portable. [koso]

MIDWAY przejęło prawa do trzech kolejnych części jednego z najlepszych FPS'ów - UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT, "Unreal Tournament 2006" oraz "Unreal Tournament 2008". Pierwszy z tytułów pojawi się na Xboxie na początku przyszłego roku, reszta pozostaje póki co wyłącznie na liście wydawniczej na PC. Być może firma pokusi się o skonwertowanie ich na maszynę MICROSOFTu, zwłaszcza ze prawa do UC2 TLC przejęła właśnie od giganta z Redmond. [koso]

SPIDERMAN 2 zbiera pozytywne recenzje, tymczasem Kirsten Dunst - filmowa i growa Mary Jane - odsłoniła rąbka tajemnicy dotyczącej powstawania gry. Otóż bardzo mocno naciskała na progremistów, by jej wirtualne wcielenie miało mniejsze... piersi. "Musiałam ich poprosic, żeby zmniejszyli mi biust. Według początkowych projektów wyglądał on GIGANTYCZNIE! Było to trochę kłopotliwe" - powiedziała aktorka. Mamy nadzieję, ze było to pierwsze i ostatnie zmniejszenie piersi bohaterki w grze video ;) [koso]

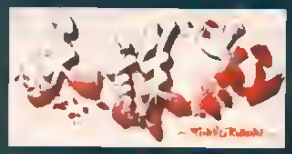
Firma HAVOC, twórca popularnego ostatnimi czasy 'silnika' odwzorowującego fizykę w grach (m.in. PSI-OPS) ogłosiła, ze zarobione na ostatniej jego wersji pieniądze przeznaczy na prace nad kolejnym, udoskonalonym modelem. "Chcemy tez ustanowic standard dla kolejnej generacji konsol", oznajmił David O'Meara, szef firmy. "A tym samym nabić sobie sporo kasy" dodał nizej podpisany. [koso]

NBA STREET V3, czyli trzecia część doskonałej arcade'owej koszykówki jest już w fazie produkcji i ukaze się na początku 2005 roku (a wygląda po prostu obłędnie). W tym samym



okresie pojawi się również NFL STREET 2, sequel doskonałego 'futbolu amerykańskiego z przymrużeniem oka". Nic dziwnego jeśli wziąć pod uwagę fakt iz 'jedynkę' sprzedano w 1.5 miliona egzemplarzy. [koso]

Firmy SEGA JC ENTERTAINMENT oraz T2 zapowiedziały SHENMUE ONLINE - mega-rozbudowaną wersję kultowej produkcji z Dreamcasta przeznaczoną wyłącznie do gry online, czyli coś w rodzaju przygodowego MMORPG. Mimo, za gra posiada korzenie stricte konsolowe, a SHENMUE 2 pojawiło się jako exclusive na Xboxa, SO prawdopodobnie pojawi się tylko na PC. Produkcją zajmie się sam Yu Suzuki z Segi - JC wyda tytuł w Korei a T2 w Chinach. Grywalna beta planowana jest na listopad, pełna wersja na wiosnę 2005. [butch]



Tenchu Kurenai

Producent: FROM SOFTWARE **Data wydania:** GRUDZIEŃ (USA)

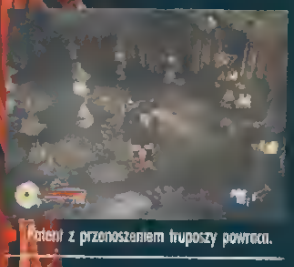


Koniec z ganianiem przez mężczyzn kotów po dachach - pałeczkę przejęły babki (dosłownie?:). Teraz ganiają kury. I przelewają naprawdę masę krwi - jest brutalnie!

Feministki doszły do głosu, przez co najnowsza odsłona słynnej serii skupia się na perypetiach kobiet uwielbiających ostre zabawki i lubujących się w napastowaniu mężczyzn w ciemnych zaułkach. Zgodnie z podłożem fabularnym nie uświadczymy tu Rikkimaru, lecz tylko Ayame oraz młodziutką, świeżo upieczoną krótkowłosą kunoichi o imieniu Rin. TENCHU: KURENAI to jednak nie TENCHU 4. Czyżby więc zwykły "mission pack" do WRATH OF HEAVEN, czy też coś więcej?



Po przetaniu krwi w ilości odpowiadającej hekatombie godnej Zeusa, po wykreceniu kilkudziesięciu karków i poderżnięciu nie mniejszej ilości gardeł w trakcie testowania świeżutkiej, japońskiej wersji KURENAI, mogę na wstępie powiedzieć powstrzymując się na razie od stwierdzeń pokroju "najlepsza część TENCHU", że nie jest to zwykły "mission pack", o nie! Po raz kolejny zmienił się developer - o ile pierwsze dwie części zrobiło Acquire, trójeczkę opracował team ninja LLC, tak teraz robota spadła na barki FROM SOFTWARE. Zmiana ta nie tylko tchnęła delikatny powiew świeżości, ale też.. wyszła na dobre serii! Generalnie tytuł wypada teoretycznie jako swoisty odłam WRATH OF HEAVEN, ale w praktyce KURENAI niesie z sobą niezwykle unikalny feeling esencji wszystkiego co najlepsze z każdej części serii. Poziom oprawy graficznej, repertuar "ninjowskich gadżetów" i skille niczym jak w WRATH OF HEAVEN, przenoszenie ciał zabitych i urzędowanie w wodzie rodem z dwójki, a do tego design plansz, niesamowity klimat i rozkład przeciwników przywołujący skojarzenia z uznawaną za najlepszą pod tym względem częścią pierwszą - czy można chcieć czegoś więcej? FROM SOFTWARE uznało, że można. Na "dzień dobry" wyraźnie podrasowało grafikę, przez co KURENAI wygląda najlepiej w całej serii, przebijając nie tylko WOH, ale też RETURN FROM THE DARKNESS z Xboxa, ciesząc oko przyzwoitej jakości lekko rozmytymi teksturami, bardzo klimatycznym light-sourcingiem, obecnością licznych efektów specjalnych (np. fajna rozmazana ostrości odległych obiektów), a do tego wyraźnie lepiej opracowanymi modelami postaci. Naszym dupeczkom powiększył się arsenał zabawek m.in. o znaną z Xboxa bombkę oślepiającą, zdalnie sterowanego wybuchowego szczura, czy też nowe dildosy (joke:), a także doszła cała masa naprawdę ciekawych skillów - m.in. możliwość naciuchiwania kroków, biegania po ścianach, instant kill poprzez trafienie shurikenem w tył głowy przeciwnika, czy także znaną z RFTD możliwość zasłonienia się i zakamuflowania przy ścianie. Dopracowano też nieco system walki, wzbogacając go m.in. o rzuty i różne ciosy specjalne. To i tak nie wszystko: przeciwnicy mają nieco lepsze AI - w trakcie podniesionej gotowości potrafią skierować swój wzrok na dachy, w przypadku podniesienia alarmu złatują się całą kupą, a do tego.. potrafią założyć Graczowi Stealth Kill, ubijając na miejscu!!! Trzeba przyznać też, że gra jest wyraźnie trudniejsza od poprzednika, a z pewnością wielu ucieszy obecność trzech poziomów trudności, co przekłada się m.in. na układ i ilość wrogów - na "hard" jest naprawdę ciężko, trudno jest znaleźć dogodną pozycję do cichego wyeliminowania wrogów, bo przeciwnicy całkiem nieźle asekurują się. Jednak żeby nie było do końca niesprawiedliwie: pojawia się możliwość ubicia dwóch wrogów na raz w trakcie Stealth Kill, jeżeli tylko są blisko siebie!



Patent z przenoszeniem truposzy powrócił.





KURENAI nie tylko zaskoczył, ale sprawił naprawdę wspaniałe wrażenie. Owszem, tereny w niektórych misjach są nieco małe, animacja czasem szarpie (standardowo w tej serii - japończyk kuleje, PAL i USA chodzą płynniutko, więc poczekajmy), ale póki co.. wstrzymam się do ostatecznego werdyktu, na razie obdarzając ten tytuł solidną, wzmocnioną ósemką.



BETAWERDYKT

KALI

FROM SOFTWARE — SKRADANKA

GRYWALNOŚĆ: 8

8

8+

PLUSY

- klimat i design plansz
- oprawa i nowinki
- 3 stopnie trudności

MINUSY

- brak trybu na dwóch graczy
- brak Rikkimaru
- niektóre levele są nieco małe

OCENY ZGRABNIE OK!

NOŚNIK DVD

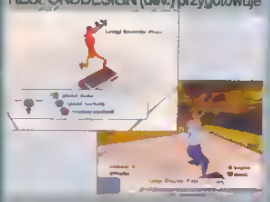
piguła

Kobiety i gry. Czy ta kompozycja budzi jakieś skojarzenia? Poza powabnymi hostessami - raczej nie :) Ma to jednak ulec zmianie, oto bowiem sprawie niewiast na konsolowym rynku zostanie poświęcony specjalny panel dyskusyjny na Women's Game Conference, która odbędzie się w ramach Austin Game Conference (9-10 września). "Co trzeci gracz to kobieta" - mówi Chris Sherman, organizator imprezy. "Większe zaangażowanie płci pięknej w tworzenie i rozwój gier może przyczynić się do powstania nowych idei a nawet nowych gatunków gier". Kopma w spodnicy? Brzmi nieźle. [koso]

ACTIVISION notuje ostatnio bardzo dobre wyniki sprzedaży. SHREK 2 był najczęściej kupowaną grą w USA w maju, natomiast SPIDER-MAN 2 osiągnął ten sam status w czerwcu. Oba tytuły "poszły" w sumie w 5 milionach egzemplarzy. A przed firmą jeszcze najgorętszy tytuł końca roku (bądź początku następnego, zależy jak się developerzy sprężą) - DOOM 3. [koso]

NEVERSOFT, firma znana do tej pory z wrzucania na rynek kolejnych części TONY HAWKa postanowiła wziąć na warsztat coś innego. Wiadomo, że nie będzie to gra sportowa, ale oficjalnie nie potwierdzono jaki gatunek będzie ów tytuł reprezentować. Plotka mówi o shooterze FPP. Aura tajemnicy nie zaszkodziła szefom ACTIVISION (głównego wydawcy gier NEVERSOFTu). Ronowi Doominkowi oznajmić, iż "będzie to największa gra przyszłego roku". Czekamy na dalsze informacje. [koso]

Wraz z nadejściem upalnych dni mamy okazję podziwiać piękno kobiecych ciał. Ale pomiędzy jednym a drugim opalonym mięśniem pojawia się ogromny habas sterty tłuszczu skutecznie obrzydzająca wizualne doznania. Dla tego typu kobiet RESPONDDESIGN (dev.) przygotowuje



YOURSELFIFITNESS - grę, a właściwie program pomagający utrzymać ciało w dobrej kondycji. Ćwiczeń przedstawianych przez wirtualną trenerkę Mayę ma być ok. 400 m.in. yoga, rozciąganie, trening siłowy czy program służący do zrzucania zbędnych kilogramów. Dodatkowo grający będą mogli zaprogramować swoją dietę w oparciu o 1000 przepisów, które znajdą się w grze. YIF znajdzie się w sklepach w październiku, więc już niedługo będziemy mogli zagrać? [koso]

SPINNING REALITY pracuje nad Xboxowym eRPeGiem pt. TWILIGHT OF LARELETH. Gracz będzie w nim kierował elfem (jednym z czterech do wyboru), w "hack & slashowej" konwencji przedzierając się przez ponad 40 wypełnionych przeciwnikami levels. Świetnym dodatkiem ma być czteroosobowy multiplayer (kooperacja) na jednej konsoli lub z Xbox Live! Premiera w przyszłym roku. [koso]

Pila

THE ROOTS



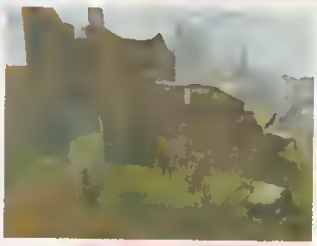
Producent: TANNHAUSER GATE (wersja N-Gage)
Data wydania: LUTY 2005

Do tej pory posiadacze konsol nie byli rozpieszczani przez rodzimych twórców gier. Ba, nie tylko nie było wysublimowanych pieszczot, ale i choćby subtelnego posmyrania za uszkiem czy podrapania po szyi! W ostatnim czasie ruszyło się jednak w temacie - z garścią przyjemnych doznań od pewnego czasu pędzi PEOPLE CAN FLY wraz z PAINKILLERem, a ostatnio głośno zrobiło się o THE ROOTS, produkcji TANNHAUSER GATE z Wrocławia. Gorąco popieramy polski wkład w rozwój konsolowego rynku i miło nam donieść, że gra chłopakow z TG zapowiada się znakomicie!

THE ROOTS będzie aRPeGiem i pomimo faktu iż ukaże się również na PC, bliżej jej będzie do serii FINAL FANTASY niż typowo blaszakowego role-play'a. Nie będzie niestety, polskiej wersji językowej - w naszych warunkach jest to nieopłacalne (przynajmniej w przypadku Xboxa), więc nie ma się co dziwić. Główny bohater o swojsko brzmiącym imieniu Yan znajdzie się w samym środku wydarzeń, która wstrząsną krainą Lorath - oto bowiem, po długim czasie względnego spokoju, odradza się dawne Zło. Mistyczne The Trees of Elements, strażnicy pokoju na świecie, przestają gwarantować bezpieczeństwo Lorath. Pradawne siły dobierają się do korzeni drzew. Starcie z demonem jest nieuchronne...

Inspirację japońskimi aRPeGami widać po systemie gry. Ten, jak mówią twórcy, stanowi hybrydę zmagań turowych oraz real-time'owych. Starcie z przeciwnikami odbywa się na osobnej arenie, na którą Gracz kieruje poczynaniami swojej ekipy. Decyduje też, gdzie dana postać będzie stać - jest to istotne o tyle, ze zalezy od tego ilość tur, w której będzie można zaatakować rywala. Nieste taz ze sobą pewna taktyczne zacięcie, wszak niekiedy konieczne jest zostawienie osłabionej postaci z tyłu, by zdążyła się zregenerować. Poza atakami fizycznymi i bazującymi na żywiołach czarami będzie tez można przywoływać coś w rodzaju Summonów z FINAL FANTASY 7, potężnych bestii zdolnych w mgnieniu oka zmieść przeciwnika z powierzchni ziemi.

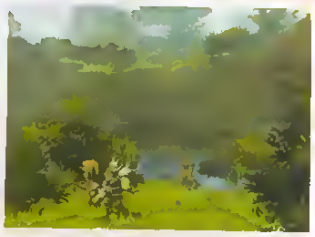
Yan i spółka przemierzą spory kawał Lorath, mając tym samym przegląd fauny i flory zamieszkującej/porastającej tą krainę. Ogromne połacie lasów, długie łańcuchy gór, pustynie, katakumby, ale również latające wyspy, demoniczne otchłanie, a nawet fortecę w innym wymiarze. Z czasem podróż stanie się łatwiejsza dzięki magicznym portalom, promom oraz airshipom. Równie zróżnicowany będzie bestiariusz, a i gama NPC'ów ma być szeroka - ot, Yan spotka między innymi Vlada, szlachetnego wampira.





Gra ma być również dopieszczona w kwestii grafiki. Sugestywny system świateł i cieni, zmiana pory dnia, pogoda szalejąca bardziej niż Tomasz Zubilewicz przy prezentacji "prognozy 16-dniowej" na TVN (słońce, deszcz, wiatr, burze z piorunami, mgły a nawet zamiecie śnieżne). Co więcej, przyroda będzie niejako sprzężona z prawami natury - każdy gatunek zwierząt będzie miał sobie "podporządkowany" teren, a niektóre stworzenia nie wyściubią nosa do czasu, gdy nie zacznie np. padać.

W grze znajdziemy przyjazny interfejs, który nawet początkującym fanom gatunku pozwoli szybko przyswoić tajniki zabawy. Przydatnym bajerem będzie update'owana na bieżąco mapa i posegregowane listy questów (zaniechanie takiego rozwiązania było piętą achillesową MORROWINDa), których nie trzeba będzie wykonywać niezwłocznie, ale wrócić do nich w dowolnym momencie gry. Jak zapewniają twórcy, THE ROOTS gwarantuje 25-30 godzin zabawy. Sporo niespodzianek będzie czekać poza główną osią fabuły - na miłośników logicznych wyzwań czeka minigra Tnon, ma być też możliwość latania różnymi pojazdami (np. zeppelinami).



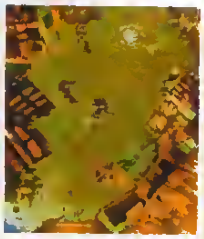
Realia naszego rynku konsolowego (a właściwie ich brak) są jakie są, i pozostaje mieć nadzieję, że polscy developerzy są pierwszą jaskółką, która przyczyni się do jego normalizacji. Ale skoro do własnego dziecka, Xboxa nie chce się przyznać nawet rodzima filia MiCROSOFTu (może nieślubne?) trudno liczyć na cud. Oby wysiłek ekipy TANNHAUSER GATE zaowocował nad wszechmiar udanym tytułem, który nada nowy wymiar cokolwiek wyświechtanemu powiedzeniu "Polak potrafi"! [koso]



Polska gra na Xboxa!

The Roots: Gates of Chaos (N-Gage)

TANNHAUSER GATE dłubie również nad pierwszą polską grą na N-Gage'a. Akcja THE ROOTS: GATE OF CHAOS rozgrywa się 1000 lat przed wydarzeniami przedstawionymi w THE ROOTS na Xboxa. Był to czas dominacji bogów i związanej z tym niestabilności świata - w jej wyniku dochodzi do starcia Lady of Life z Demon Lordem, a Grecz stanie po "jedynej słusznej" stronie. Dzięki technologii Bluetooth szarpać będzie można - kooperując bądź rywalizując ze sobą - nawet czterech posiadaczy N-Gage'a jednocześnie. [koso]



WYWIAD Z TANNHAUSER GATE

Rozmawiał Xoso

PSX EXTREME. THE ROOTS powstaje na PC oraz na Xboxa. Co Was skłoniło do podjęcia się produkcji gry na tę konsolę? Czy jest to związane ze względną łatwością konwersji z PC, czy wynika z innego powodu?

PIOTR KRZYWOSIUK TANNHAUSER GATE. Od samego początku, kiedy zaczęły powstawać zalążki THE ROOTS w postaci concept designu wiedzieliśmy, że chcemy stworzyć grę na konsolę. Dlaczego Xbox? Jest przynajmniej kilka powodów i nie będziemy ukrywać, że łatwość konwersji była jednym z nich. Znaczenie ważniejsze jednak było to, że THE ROOTS wydawała się grą idealnie nadającą się na Xboxa. Około półtora roku temu nie było jeszcze praktycznie żadnego RPGa na tej platformie, a przecież nie budziło niczyich wątpliwości, że takie gry są potrzebne. Obecnie sytuacja się zmieniła, niemniej jednak THE ROOTS będzie prawdopodobnie pierwszą dostępną na Xboxa produkcją tak mocno zbliżoną do przebojów znanych z konkurencyjnej PlayStation 2, jak choćby seria FINAL FANTASY, GRANDIA 2 czy WILD ARMS.

Ponadto, kiedy kształtowała się koncepcja THE ROOTS, wdzięczyliśmy ogromny potencjał w konsoli MICROSOFTu. Dziś, kiedy znane są liczby, oczywiste jest dla nas, że rynek ten oferuje duże szanse sukcesu. Nie jest wykluczone, że już wkrótce rozpoczniemy prace nad konwersją THE ROOTS na kolejne platformy. Niestety, póki co nie mogę podać szczegółów, ale z pewnością poinformujemy o nich w stosownym czasie.

PE: Jak zapatrujecie się na strukturę programowania na Xboxie? Ile czasu poświęcacie na techniczne szczegóły, a ile na czysto twórcze prace?

TG: MICROSOFT dostarcza bardzo dobrze przygotowane narzędzia i dokumentację (XDK) oraz oferuje profesjonalne wsparcie techniczne, dzięki czemu programowanie na platformę Xbox nie jest uciążliwe. Myślę, że pisanie gry na Xboxa jest dość podobne do pisania gry na PC. Trzeba jednak pamiętać o ograniczeniach sprzętowych, spośród których najpoważniejszym jest niewielka ilość pamięci RAM (64 MB), jaką dysponuje konsola. W przypadku THE ROOTS Xbox nadrabia on specyfiką sterowania (pad). Prace twórcze czy koncepcyjne zajmują najwięcej czasu we wstępnej fazie produkcji. Wtedy powstaje pełna dokumentacja do gry, która będzie fundamentem dla całej produkcji. Dalsze etapy produkcji to głównie implementacja uprzednio przyjętych rozwiązań i realizacja wszystkich założeń gry według dokumentacji.

PE: Czy tworząc THE ROOTS staracie się nadać grze (choćby podświadomie:) cechy gry typowo konsolowej?

TG: Robimy to zupełnie świadomie. Od samego początku THE ROOTS były szpikowane cechami gry konsolowej (wątek, kamera, sterowanie, interfejs użytkownika, etc.) i od samego początku projekt powstaje jako gra na konsolę. Takie były nasze podstawowe założenia dotyczące designu i wydaje się, że udało nam się je zrealizować.

PE: Pracujecie również nad grą przeznaczoną dla przenośnej konsolki Nokii, N-Gage'a. Jaka jest specyfika tworzenia gry na sprzęt, bądź co bądź z ograniczonymi możliwościami?

TG: Istotnie, N-Gage cechuje się licznymi ograniczeniami i produkcja pełnowartościowej, a przy tym złożonej gry to nie lada wyzwanie. THE ROOTS: GATES OF CHAOS, bo o tym tytule mówimy, jest prequelem oryginalnych "Rootsów" tworzonych na PC i Xboxa. Zawiłość systemu tutaj owego walki odbywa się w czasie rzeczywistym, podobnie jak w grach typu "hack'n'slash". Ponadto Gracz będzie mógł wybrać swego bohatera spośród pięciu archetypowych postaci, z których każda będzie dysponuje innymi umiejętnościami, czarami itp. Wspomniałem o ograniczeniach platformy N-Gage. Podstawowym jest niewielki ekran. Jednak nie ulega dla mnie wątpliwości, że wyciśniemy z N-Gage wszystko, co się tylko da i przedstawimy graczom produkt atrakcyjny wizualnie oraz niezwykle grywalny. Należy podkreślić, że wiążemy duże nadzieje z technologią Bluetooth. Gra zaoferuje tryb rozgrywki wieloosobowej (do czterech graczy), którzy będą mogli zarówno współpracować ze sobą (cooperative mode) jak i konkurować (competitive mode). Tryb multiplayer jest przewidziany jako jedna z najważniejszych cech gry i nasi programiści poświęcają mu bardzo dużo uwagi.

PE: Ile osób pracuje nad grą? Czy prace nad wersjami na PC i Xboxa toczą się równolegle? I kto wylewa najwięcej potu przy projekcie:)?

TG: Za wersję PC/Xbox odpowiada zespół składający się łącznie z 29 osób. Oprócz programistów, grafików i kadry zarządzającej w zespole jest kilka osób, które zajmują się lokalizacją i testowaniem. Prace nad obiema wersjami gry toczą się równolegle i chcielibyśmy, aby premiera na obie platformy nastąpiła równocześnie. Trudno tak naprawdę powiedzieć, kto ma więcej pracy, a kto mniej. Myślę, że cały zespół daje z siebie wszystko wyczuwając, że projekt ma potencjał, aby stać się solidną, dobrze odbieraną grą, która zaspokoi wymagania graczy.

PE: I tego serdecznie życzymy, z niecierpliwością oczekując premiery!







UNITED COMPUTERS SERVICE

NOWY ADRES !!!

UNITED COMPUTERS SERVICE
WYSZYŃSKIEGO 12 94-042 ŁÓDŹ

(0-42) 689 87 87
E-MAIL: UCS@UCS.W.PL

HURT - DETAL
WWW.UCS.W.PL
KUPNO - SPRZEDAŻ
RATY

SONY PlayStation,PS2
Microsoft XBOX
SEGA Dreamcast
Nintendo GAME BOY ADVANCE
Nintendo GAMECUBE

GRY - AKCESORIA - MODERNIZACJE - SERWIS

KOMPUTERY PC
ZESTAWY KONFIGUROWANE "NA ŻYCZENIE"
PODZESPOŁY, PERYFERIA, OPROGRAMOWANIE
USŁUGI
NAPRAWY I MODERNIZACJE, INSTALACJE SIECI

CENY PODLEGAJĄ NEGOCJACJI !

FRAGMENT OFERTY CENOWEJ

SONY PSOne + modchip	389
SONY PlayStation2 (v9)	859
SONY PlayStation2 (v9) + RIPPER2 (divx + mp3)	1099
SONY MEMORY CARD 8MB	99
MS XBOX	899
MS XBOX + EVOX (chip + soft)	979
MS XBOX + EVOX (chip + soft) + HDD 80GB	1289
GAMEBOY ADVANCE SP	489
Wymiana głowicy opt. czytnika DVD w Ps2	289

GRY VIDEO I ELEKTRONICZNE SYSTEMY ROZRYWKI TO NIE TYLKO NASZA PRACA. TO TAKŻE NASZA PASJA I HOBBY. WIEMY O NICH WSZYSTKO ! ZAPRASZAMY !

grand theft auto SanAndreas









To, co jeszcze kilka miesięcy temu było lekko ulepszonym wrzuceniem realiów VICE CITY do nowego miasta, teraz zmieniło się w głośno tykającą bombę. Bombę, która w październiku wbije Twoją głowę w asfalt. Masz jeszcze czas, żeby się schować...

Chłopaki z ROCKSTAR NORTH znowu tego dokonali! A przynajmniej zapowiada się, że tak właśnie będzie GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS, po lekkim pokazaniu kierunku, w który pójdzie, ostro przyśpieszyło tempo. W tyle zostali wszyscy. Oficjalne i te mniej oficjalne informacje po prostu miażdżą. Sierpień 2004 przejdzie do historii jako miesiąc, w którym w Polsce kierowca autobusu dźgnął nożem pasażera, a w którym w USA zespół koderów doszlifowywał rewelacyjny projekt stawiający na dokładnie odwrotny podział ról. Bo teraz tytułowa Wielka Kradzież Samochodu nie będzie już lekkim pstryknięciem palców.

W RYJ I O DESKĘ ROZDZIELCZĄ

Bardziej luzacko, brudniej i mniej grzecznie. To główne założenie SAN ANDREAS. Właściciele mijanych samochodów nie będą potulnie patrzeć, jak pozbawiasz ich wymarzonych maszyn. Teraz po otwarciu drzwi trzeba będzie szybko wlepić siedzącemu kierowcy kilka "strzałów" - kopnąć w ryj, machnąć bronią, tudzież uderzyć jego głową o deskę rozdzielczą. Oczywiście delikwent ze względu na swoją posturę zareaguje różnie - oszołomiony, da się wyrzucić na ulicę, obije Ci ryja, albo uczepi się zderzaka i pociągniesz go kilkanaście metrów za samochodem! Pojawia się też plotka sugerująca, że okradzieni ludzie będą dzwonić na policję (choć nie zawsze) i parę przecznic dalej na ogon wsiądą Ci gliniarze. Ma to dotyczyć głównie luksusowych, rzadko spotykanych wózków. Byłoby ciekawie. Sami policjanci natomiast zaczną teraz śmigać np. w motocyklowych kordonach, zatrzymywać Cię do rutynowych kontroli, a w razie pościgów ostrzeliwać się bezpośrednio z jednośladów. Akcje ze wskakiwaniem na maskę czy chwytaniem się uciekającej fury to także ich chleb powszedni. Ba! Nawet co bardziej nerwowi przechodnie uciekną się do tak kaskaderskich wyczynów! Wysterczy wjechać na zatłoczony chodnik aby taki pacjent wbił Ci się na karoserię i po krótkiej szamotaninie wywalił zza kierownicy. Czasz motyw, kiedy robiąc skrót przez pasaż handlowy ktoś zawiśnie Ci na aucie i razem przelecicie przez





■ Śmiganie na rowerze podbija klimat gangsterskiego przedmieścia, a do tego pewnie Carlowi np. szybko przecisnąć się przez zapchane ulice (skok na furę? Czemu nie!).





Pizza czy hamburgery?

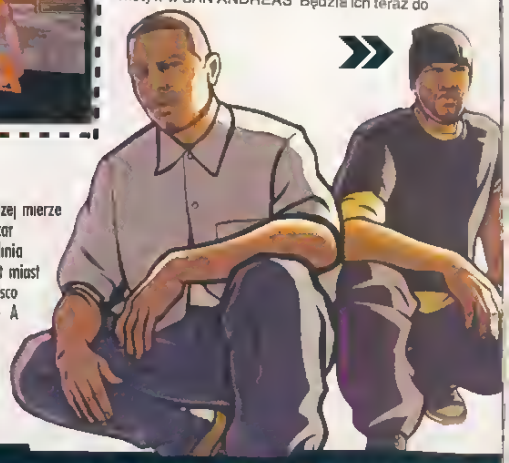




Przed porannym morderstwem jakieś frytki, cola i może zabaweczka do zestawu, co?

Wystarczy, za wbiegniesz na przyjazny teren, a np. za stojącej półciężarowki wyskoczy trzech bolków z obrzynami i załatwi Twoich niedoszłych oprawców. Bez pytań. Bez sugestii. Tak po prostu. I odwrotnie - jeśli wejdziesz na obszar konkurencji, zaraz skrzyknie się większa grupka kolasi i "jesień średniowiecze" gotowe. Musisz więc uważać, jak postępujesz w wybranym mieście, z kim trzymasz sztamę. W jednym z amerykańskich magazynów padło też stwierdzenie, że developer rozważa zależność - jeśli pojawisz się w zbyt drogich ciuchach w wystarczająco podłej dzielnicy, po kilku krokach najzwyczajniej w świecie zostaniesz napadnięty. W końcu nie jesteś tu jedynym złym czamuchem.

Kupowanie ubrań to kolejny mocno podkręcony motyw w SAN ANDREAS. Będzie ich teraz do





zakorkowane skrzyżowanie, wbijając się w nadjeżdżającą furgonetkę?! Poprawiona fizyka ludzi i samochodów ma naprawdę dać po oczach.

Ulice wszystkich trzech metropolii nie będą już teraz tak sterylne i czyste. Spod opon strzeli błoto, pojawią się tumany kurzu, jeżdżące po drogach samochody zaczną się brudzić, często też zobaczysz je pobijane i niekompletne (urwane drzwi, obluzowany zderzak, wywołujący snopy iskier, pomalowana karoseria itd.). Co więcej - w otoczeniu pojawi się sporo drobnych elementów ulegających zniszczeniu. Po ostrym dzwonie pękną billboardy reklamowe, przewrócą się ławki, w górę polecą kosze na śmieci, sklepowe wystawy rozpadną się w tontannach szkła. Można też liczyć na mocno zmienne warunki pogodowe zależnie od części stanu San Andreas, w której akurat przebywasz. W Los Santos (inspirowane metropolią Los Angeles) ze względu na smog unoszący się nad miastem uświadczysz dość "gęstego" klimatu - mocne, pomarańczowe zachody słońca, ciemne noce, pochmurne poranki. W San Fierro (na modłę San Francisco) niebo będzie o wiele czystsze, pojawią się za to obfite opady, wyładowania atmosferyczne, a nad ranem na ulice wyleje się mgła. Z kolei Las Venturas (wzorowane na Las Vegas) to lekkie, pieskowe burze, powietrze falujące tuż nad rozgrzanym asfaltem, a nocą łuna neonów i reflektorów. Nad nowym, bardziej efektownym systemem oświetlenia pracowano kilkanaście miesięcy. Jeśli chodzi o screeny - widać to już teraz.

ŚWIAT, W KTÓRYM ZGINIESZ ZA PARĘ BUTÓW

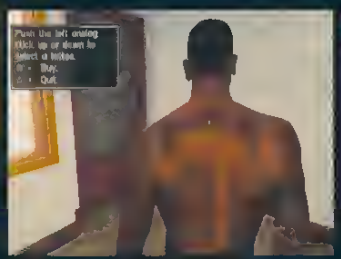
Miasta, oprócz tego, że będą brudne, mają teraz być po prostu bardziej autentyczne, żywe! Co to oznacza? A choćby to, że każdy z przechodniów dostanie przypisany harmonogram zachowań. Ot, rano pójdzie do sklepu, później do pracy, odwiedzi znajomych (będą też smaczki pokroju śledzenia niewiernego męża/żony), wieczorem wróci do domu. Osobiście wierzę w to połowicznie. Jeśli na 20 losowo pałętających się postaci developer wrzuci z trzy mające faktycznie indywidualny, szerszy zakres ruchów, to będzie naprawdę rewelacja. Oprócz zwykłych obywateli w dzielnicach pojawią się oczywiście lokalne gangi i tu już chłopaki wykażą zupełnie odmienne, zaawansowane AI. Jeśli CJ (Carl Johnson - bohater gry) będzie w dobrych układach z wybranymi ziomkami, pomogą mu oni np. sprzątnąć gonlących go popeprańców.

KALIFORNIA WITA!



Fikcyjny stan San Andreas w dużej mierze oparty będzie o prawdziwy obszar Kalifornii. Identyczny klimat, linia brzegowa, wariacje na temat miast Los Angeles oraz San Francisco (smaczki, budynki, miejsca). A na dokładkę pustynia w Nevadzie i królestwo hazardu - Las Vegas. Wszystko w luźniejszym, gangsterskim wydaniu.







Reece to zaprzyjaźniony, lokalny fryzjer, który strzygł Carla jeszcze w dzieciństwie. Możesz u niego walnąć sobie nowy, trendy-fryzurkę i przystrzyc kozackie baki. Tylko żeby poźniej ziomala chcieli z Tobą gadać (bo to nie casting do "Baru")...

Tatuaże to znak rozpoznawczy na ulicy - budzą respekt wśród zwykłych bolków i podkreślają przynależność do gangu. Wybierasz odpowiedni wzór, część ciała oraz kolor, a później śmigasz bez koszulki - nawet, jak ziąb i zawieruchа. W końcu trzeba się pokazać, prawda? Czy będą tipsy?



Najedzony?
To teraz tatuaż czy fryzurka?

Oto cytat z jednego forum, poświęconego GTA SA "Ja cie pier... toz to będzie gra TYSIĄCLECIA!!! Ja bym jeszcze wżucił możliwość wsadzenia sobie do samochodu fajnego sprzetu audio i wybic gdzies na plaze puscic na fulla i jazda , pasował by jeszcze leciutki tuning danego auta. " Ciekawe czy pod pojęciem tuning autor miał na myśli naklejkę PIONEER na tylną szybę. A niech kierowcy widzą, co tak głośno "dają" no nie?

wyboru cała masa i znacząco wpłyną na postrzeganie osoby CJ ROCKSTAR potwierdziło, że np część laseczek nie zegada z Tobą, jeśli pojawisz się w jakimś obszarpenym lub obciachowym stroju, część oprychow nie zleci Ci także zedeń kiedy nie będziesz wyglądał na "swojego człowieka" Zresztą developer ne tym nie poprzestał i stworzył cały system zachowań, wyglądu i gestów charakteryzujących miejscowe gangi Idąc ulicą zobaczysz więc ziomali opierających się o ewoje fury prowadzących głupawe wymiany zdań, pełących skręty (ciekawe czy CJ tez będzie mógł się sztachnąć?), pijących "coś" z owiniętych papierem butelek (z pewnością odtłuszczone mleko), czy komentujących np przejezd policji Ba! Twoi gangole mają przekazywać Ci proste znaki ("jest wporzo', "nie pokazuj się tu", "uwaga na pały"), kiedy po prostu miniesz ich ne ulicy! Wow! Pewnie będzie dotyczyć to tylko kilku wybrenych miejscowek, ale i tek robi wrażenie. A co powiesz ne swobodne werbowanie oprychow, wbijanie się np we czwórkę do samochodu i ostrzelanie terenu wroga z jadącej fury? Albo zespołową wyprawę ne włam do jednej z kilkunestu bogetych willi? Wraz z rozwojem scenenusze (kiedy np zaczniesz prowedzić własne kasyna) walka w obstawie ma nabrać jeszcze ciekawszych kształtów, e Twoł współpracownicy indywidualnych, przydatnych zachowań W końcu tabuła zektade skumanie się z własnymi braćmi i kumplemi z dzieciństwe juz na początku przygody Leslie Benzies szef ROCKSTAR NORTH nepomknął o misji, kiedy na zadymę ruszysz w kilke samochodów wyledowanych Twoimi żołnierzami Czy my cały czas mówimy o jednej grze ne PS2?

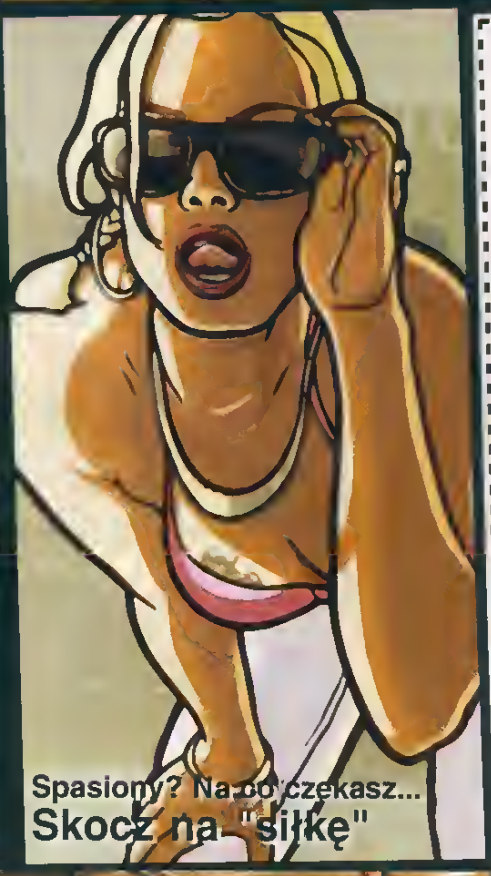
A TWOJA MATKA BYŁA GRUBA, MIAŁA WĄSY I TATUAZE!

Co znaczyłby młody gangsta gdyby po udanej akcji nie pojawił się ne getcie z burgerem w łapie dopychając frytkami? W sumie nie wiem ale w SAN ANDREAS i tego motywu nie odpuezczono Otóż w trakcie bujania się po mieście będziesz otrzymywać komunikaty, czy jestaś głodny Jeśli zignorujesz je wysterczającą ilość razy - poziom energii ruszy powoli w dół, zredukuje się stamina (potrzebna choćby do jazdy na rowerze, bieganie czy pływania), a Twoje postać zacznie tracić ne wadze Obijanie ryjów wychudiym szczypiorem przestanie być obijaniem ryjów, a stanie się czymś pomiędzy odganianiem much, a próbą utrzymenia się ne nogach Siła ciosów zadna Wysterczy jednak, że wbijesz się do znajdujących się w całym SAN ANDREAS resteuracji, albo skoczysz do mniejszych sklepów z przekąskami, a podreperujesz zdrowie Posiłki znajdziesz głównie w sieciech Cluckin Bell (szybkie kurczaki) Well Stacked Pizza (wiedomo) i Burger Shot (wielopiętrowe hemburgery) Ot, jajcarskie wersje istniejących fast-foodów z kretyńskimi gadkami tutejszej obsługi i reklamówkami lecącymi z radia Oczywiście wszystko zamówisz płacąc za wybrane zestewy A ponoć "chłopaki nie płacą"



■ Twardsza dzielnica, a więc i twardsze zasady... Mało kto da się potulnie wyprosić ze swojej fury. Ale od czego urok osobisty i wrodzona ogłada?

■ "Panie, szybki tanio umyję... O! A tu mucha siedzi! Pooooszłaaaa..."



Spasiony? Na co czekasz... Skocz na "siłkę"

Każda z potraw ma być opisana liczbą kalorii, rozkładając się na wzrost poziomu tłuszczu i energii CJ Szamając ostro będziesz zyskiwał na wadze i... No cóz, tu tez mozne przegiąć Sytuacja, kiedy z twardego medatiaki zamienisz się w kołyszącego się przy chodzeniu, 150-kilogramowego czemucha wywoła szereg reakcji A to przechodnie wyzwą Cię od spasionego niedorozwoje, e to CJ zetrzyme się podczas akcji dysząc jak bewół w rui, a to możliwość biegania jazdy ne BMX'ie czy np podciągnięcia się ne wystającą półkę stanie się niewykoneina Idąc dalej - jako tłusta beka stracisz szecunek w miescie nie będziesz w stanie szybko wpekować się do auta, zaprzyjaźnione gangi



■ Popołudniowa panorama Los Santos Miasto parozoc będą architekturą i oswietleniem Chac to scenka przerywnikowa, to jednak zbudowano na silniku gry .

zaczną się z Ciebie wyśmiewać a wrogie będą miały łatwiejszy cel Developer zadbał nawet o puezczenie pawie kiedy wpakujesz w siebie siódmą pizzę pod rząd Wesoło

Dziary i uczesenie - kolejne nowości, które zdecydowanie wpłyną na luźniejszy klimat gangsterki Część z nich ma symbolizować przynależność do konkretnego gangu, część być po prostu niezłym dodatkiem Wystarczy udać się do fryzjera, albo salonu tetuazy, by wybrać (wyciągając ofkoz odpowiednią sumkę!) interesujący Cię model Zrobienie z siebie łysego kryminalisty, wyluzowanego kolezki z afro ne głowie czy miejscowego cwaniaka z raperskimi warkoczykami okaze się naprawdę rajcowne Wzory ryte na ciele będą rozniły się zaleznie od tego do jakiego salonu się wbijesz - w Los Santos tratisz na motywy związane z gangami (np hasła, nezwy broni itd) w San Fierro pojawią się symbole narkotyków oraz znaków azteckich, w Las Venturas natomiast wydziergasz sobie kolory kart czy kości do gry U tryzjera zadbasz tez prawdopodobnie o zarost ne twarzy (kto chca mieć wielkie wąsy, ręka w górę) chociaz tu developer nie dał jasnej odpowiedzi Ciekawe, czy nie odwiedzając fryzjera zrobisz z CJ zarośniętego zula?



■ Utrzymywanie kondycji fizycznej, rozwijanie zdobytych umiejętności, budowanie mięśni i uczenie się nowych zagrywek to system niemal rodem z RPG... Niezle.

Piła







SPORTOWIEC Z NOŻEM W SKARPETACH

O pojawieniu się w SAN ANDREAS rowerow mówiono juz od jakiegoś czasu. Teraz uderzają konkrety - aby się dobrze rozbujać trzeba będzie klepać jeden przycisk pada, mozliwe stanie się tez kręcenie prostych trików (skoki, jazda na jednym kole, obroty... wciąz nie wiadomo co z gnidami). W kontekście rowerów wprowedzono więc pościgi ciasnymi uliczkami, śmigenie po plazy, przebijanie się przez korek oraz rajdy po dachach domków letniskowych. Pojawianie się na BMX'ie w towerzystwie tak samo wyposazonych kumpli ma stanowić jeden z questow, podbijając klimat luźnego wozenia się po mieście. Czy w ramach wojny gangów będzie mozna podejść i dźgnąć nożem w oponę BMX'a konkurencji, tego dokładnie nie nakreślono... Na bank pojawią się za to zagrywki rodem z branzy Jawora - brutalne zepchnięcie delikwenta z jedącego rowerut i to w kilku wariantach (enlmecje zelezna od trzymanej broni)i Cóz, moze być naprawdę zabawnie.

CJ oprócz śmiganie na X'ie zyska tez kolejną, nową umiejętność pływenie i o dziwo ten motyw nie ma być potraktowany po macoszemu, na zasadzie "zeby tylko był". Pojawi się bowiem opcja wykorzystania kilku styli (te szybsze, pozwalające śmigać na tafli nawet wśród wzburzonych fal będą jednak zuzywać wskaźnik staminy) oraz oczywiście nurkowania. Ucieczka przed jakimś rozjuszonym tłumkiem, skok do wody i wpłynięcie do niedostępnej z lądu jeskini? Proszę bardzo. Co więcej - do wody wbijasz się tez samochodem (tyle, ze czas na wyjście z niego będzie dość krótki). Do tego fura ma tam zostać, rozpadając się i rdzewiejąc!! Huh!



■ Motocykle zaatakują ponownie - i to ze zdwojoną siłą. Pojawi się kilka nowych modeli (w tym rozbudowane crossówki), a nawet quady... Nie ma jak pola i wertepy! Wyruszymy na nie już 22 października, kiedy to GTA: SA ukaże się w Europie.

Bohater bardziej emocjonalnie związany z miejscem akcji i fabułą (rodzina, kumple z dzieciństwa)... Luzacki, zaawansowany design postaci... Legendarny znawca z LA zatrudniony przy dobieraniu tatuaży... ROCKSTAR naprawdę się postarało.

P.H.U. NOR-BIT

ul. 11-Listopada 14/1
56-300 MILICZ
e-mail: norby@wr.onet.pl



- SKUP - SPRZEDAŻ - SERWIS
- KONSOLE NOWE I UŻYWANE
- SPRZEDAŻ I WYMIANA GIER
- SPRZĘT I AKCESORIA DO KONSOL



PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ
TEL. (0-71) 38 40 477
(0-602) 22 52 53



MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

Sklep czynny od poniedziałku do soboty w godzinach od 11 do 18

Chętnie doradzę i podpowiem w wyborze konsoli! Objaśnię działanie sprzętu i odpowiem na dodatkowe pytania.



Sklep prowadzi Norby (redaktor i tester sprzętu w PSX Extreme od 1997 roku).

Co Nowego?



Kolejny raz zastawiam się, jak oni to wszystko opracują ale tak właśnie brzmi oficjalny news Jeden z designerów otwarcie wypowiedział się o pracach nad podwodnym światem - pełnym ryb, ze specyficznym układem dna, ale też ze śmieciami, wrakami i pochowanymi sekretami (akwalung łódź podwodna?) Na doczepkę dorzucono powierzchnię wody płynnie zmieniającą stopień falowania . Czy jest coś, czego w tej grze nie będzie?

Na tych kilku fizycznych rekreacjach się jednak nie kończy Skoro CJ może przybrać na wadze, musi mieć też szeroką gamę ćwiczeń, by ją zrzucić I proszę bardzo Siłownie i sale sportowe stoną przed Tobą otworem W Los Santos znajdziesz tradycyjną halę - ekorzystasz z rowerków, przyrządów, mechanicznej bieżni Od razu poprawi się Twoja muskulatura, a i skoczy poziom stamina. Będziesz mógł też nawalać w worek treningowy czy wejść na ring - sparing nauczy CJ'a blokować wychodzące ciosy oraz zadawać masę nowych. Kiedy zaś pojedziesz do San Fierro, trafisz do eleganckiego dojo - wschodnie sztuki walki, chwyty, być może nawet reversale (póki co ich nie potwierdzono) Taki właśnie uderzy Cię klimat A Las Venturas? Hmmm _ Lekki hardcore Zapluty, obskurny klub bokserski, twardzi zawodnicy, możliwość nauczenia się nieczystych zagrań uderzeń z bańki, czy podczas leżenia na ziemi _Ty decydujesz, jaką szkołę wybierzesz - klubu wschodniej filozofii, czy ulicy Nieźle

Misje, w których zmierzysz się w nielegalnych walkach zorganizujesz mecz bokserski, czy przed występem obijasz "bejsbolem" zawodnika konkurencji zapowiedzają się ostro Nie wspominając już o fakcie, że dzięki tym



Na drogach ma być ciekawiej - szczególnie, jeśli misja zawiera uliczną zadymę z oprychami.



Noc, samochód, czterech bolków w środku i można śmigać po dzielnicy. Klimacik zawodowy.



"Wtopiłeś, ziomuś. Teraz modne są koszule z ceraty ze stołówki i białe skarpety. Musisz zginąć!"



Sex, violence i wdrapanie bad-dogów.. Oto nowe GTA. Czy laseczki zaoferują mini-gry?



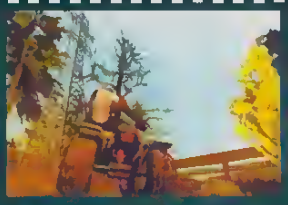
zabiegom zrobisz z CJ bolka o rozmiarach szafy, jedną ręką wyrywającego drzwi od samochodu. OK, tu też trzeba będzie uważać, by nie przesadzić (w końcu liczy się sprawność ruchów), ale sam przyznasz, że śmiganie po ulicach wielkim, czarnym madafaką z szeregiem dzid na łapach wzbudzi respekt. Dodatkowo, po rozbudowaniu systemu mięśni będziesz mógł utuczyć CJ'a (muły obrosną mu tłuszczem), tworząc zeń naprawdę gigantyczne monstrum. Czyżby amerykańscy developerzy poszerzyli właśnie grono odbiorców swojego projektu o naszych, sympatycznych dresiarzy z osiedlowych siłowni? Jak to się mówi - mainstream?

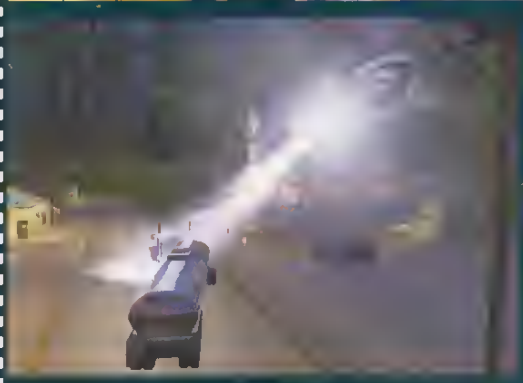
Podjazd pod dzielnicę wroga, zbiorowy ostrzał konkurencyjnego gangu i ucieczka z piskiem opon. SAN ANDREAS będzie pełne takich akcji. W końcu trwa uliczna wojna!

kierowca bombowca











Rajd ciężarówką przez wsie między jednym miastem a drugim to niezapomniana wyprawa W grze śmigniesz też wozem wycieczkowym, cysterną oraz kombajnem. Powrócą łodzie, samoloty i helikoptery. Reflektory tych ostatnich (policyjnych) mają naprawdę oślepiać - np. kiedy złapią Cię w ogródku na włamie.

WIELKA KRADZIEŻ... NO WŁAŚNIE, CZEGO?

Z nowych pojazdów, oprócz wspomnianych już rowerów (BMX'y i "górale"), w SAN ANDREAS w Twoje łapska wpadną np wielkie ciężarówki z naczepą! Będzie więc można przewozić inne fury, a questy, kiedy przez pół stanu mkniesz z cennym ładunkiem (broniąc się przed lokalnymi oprychami) ostro podkręcą tempo. Na wsi z kolei zdarzy Ci się porwać traktor, a nawet wielki kombajn, co by poszaleć na polu. Mało? To wiedz, że dorzucono też quady, dzięki którym dostaniesz się na wertepy niedostępne dla innych pojazdów. No, może wdrapiesz się tam jeszcze Monster Truckiem czy Hemmerem, również obecnym w grze. Fury oczywiście zostaną wyposażone w radia, choć ścieżka dźwiękowa trzymana ma być w tajemnicy niemal do samej premiery SAN ANDREAS. Wiadomo tylko, że z największych gwiazd załapał się Snoop Dogg, Dr Dre oraz Public Enemy. Nie zabraknie jednak kawałków w stylu country (farmy i te klimaty), czy klasyków rocka. Chore audycje, reklamy i kilka wykręconych postaci oczywiście ponownie się pojawi.

AUTOSTOP, TRZĘSIENIE ZIEMI I INNE ATRAKCJE

Świat SAN ANDREAS to jeden wielki stan. Ponoć cała mapa ma obejmować teren pięciokrotnie obszerniejszy, niż metropolia Vice City. Podróżując między trzema znajdującymi się tu miastami zwiedzisz polne drogi (można spotkać zasadzających się na nich rabusiów), lokalne wsie, samotnie stojące farmy, lasy, góry, czy najzwyklejsze w świecie autostrady. Horyzont na terenach niezabudowanych ma być przesunięty dwa razy dalej niż w metropoliach, w których z reguły więcej się dzieje (+ bogatsza architektura), dając naprawdę fenomenalną panoramę. Tymczasem same miasta zaatakują Cię masą nawiązań do miejsc i budowli charakterystycznych dla ich rzeczywistych odpowiedników. W Los Santos trafisz więc np. na dzielnicę Vinewood (a'la Hollywood) zawaloną palmami, studiami filmowymi i bogatymi rezydencjami. Las Venturas przyćmi Cię wielkimi hotelami oraz otaczającą je pustynią. San Fierro natomiast to tramwaje, pofałdowane drogi i słynny most. A to tylko wybrane przykłady. W każdym mieście pojawi się też lotnisko umożliwiając Ci a) wykupienie przelotu, b) kradzież awionetki i swobodne śmiganie nad całym terenem. W końcu GTA zawsze słynęło z różnych środków transportu.

Podróż samochodem to jednak niezapomniane doznania... Śmigając drogą szybkiego ruchu będzie bowiem można zabierać autostopowiczów! Czasem zderzy się jakiś psychol, czasem to Ty dla jaj wywieziesz delikwenta w gęsty las i furę z nim cisniesz do rzeki. W końcu nie ma to jak po ciężkiej robocie wyjechać za miasto. Rewelacja! Roślinność bujająca się na wietrze, mgła unosząca się nad łąkami, płynnie zmieniające się cienie (w tym np. cień gigantycznej, charakterystycznej dla tego rejonu góry Chiliad, której szczyt tonie w chmurach)... Pojawiły się nawet plotki o zwierzętach biegających poza terenami miejskimi. O ile kury, krowy czy prosiaki śmigające po zagrodach wydają się dość prawdopodobne, o tyle np. wilki oraz jelenie w lasach już niekoniecznie. Chociaż z drugiej strony - skoro metropolie mają swoich mieszkańców... W jednym z wywiadów designerzy zapytani, czy jakaś z misji będzie zawierać w sobie pojawiające się w tym przedziale tektonicznym trzęsienia ziemi, odpowiedzieli, że być może .. Brzmi niewiarygodnie (czujesz pękające nagle ulice?), ale na ten trop naprowadza też podtytuł gry. Nazwa San Andreas odnosi się bowiem do obszaru koło San Francisco, w którym wystąpiło jedno z bardziej tragicznych trzęsień ziemi (rok 1906) powodując pożary i zniszczenia miasta. Czyżby ekipa z ROCKSTAR wybrała ją przypadkowo?



W Los Santos zobaczysz np. okrągły wieżowiec do złudzenia przypominający Capitol Records Building z LA.

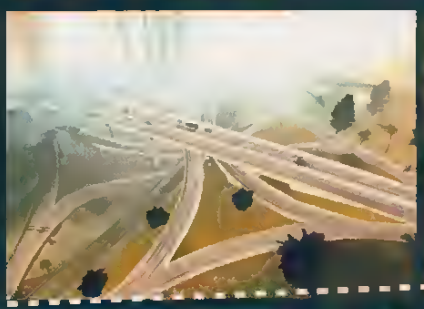






sieć dróg, kolej, lotniska







Trzy miasta, trzy razy więcej zadań, a więc i trzy razy więcej podróżowania... Aby Ci je ułatwić, wprowadzono zaawansowaną linię pociągów. Do tego każde miasto dysponuje swoim lotniskiem, autostradami, a w San Fierro prawdopodobnie pojawią się tramwaje.





Pływanie ma oferować kilka stylów, plus - oczywiście - nurkowanie. Widok spod tafli zniekształcający otoczenie, załamujące się fale, roślinność, ryby - czy to wszystko naprawdę się uda?







Jakie dzielnice, tacy przechodnie... Od filmowych gwiazd po popijających i jarających skręty oprychów.

ONI PRACUJĄ, MY CZEKAMY... KOMUŚ DRINKA?

Uff... ROCKSTAR NORTH to niezmordowana ekipa. Sześć stron. Masa informacji. A i to nie wyczerpuje tego wszystkiego, co przygotowali już dziś - tak wstępnie. Chłopaki zmienili też np. system kamer i namierzania wrogów. Prawą gałką analogową będziesz mógł więc swobodnie regulować ustawienie obrazu, kiedy zaś wyciągniesz gnata pomoże Ci ona precyzyjnie niezależnie od poruszania się, celować. Szkielet tej opcji wyciągnięto z MANHUNT, choć oczywiście odpowiednio go przerobiono. Co jeszcze przyniosą najbliższe miesiące? Pewnie mocno się zdziwimy. Ja w każdym razie już teraz nie mam słów. Po całym tym złożonym, zapowiadającym Mount Everest rajcowności systemie GTA: SAN ANDREAS mówi mi jedno: FABLE. Tyle że w nowoczesnej, miejskiej rzeczywistości? Pewnie coś bardzo blisko tego. No i ten klimat murzyńskich zajaranych gangów z lat 90. I. Możliwość werbowania pomagierów, napadów na wybrane domy, wożenia się w kozackich furach z "pływającym" zawieszeniem! Potencjał miażdżący wszystko co do tej pory widzieliśmy. Październik przyniesie grę, po którą długo, długo nie trzeba będzie kupować nic innego! [Myszaq]

P.S. GTA: SAN ANDREAS ukaże się jako exclusive dla PS2, ale wiadomo, że od kilku miesięcy MICROSOFT prowadzi poważne rozmowy na temat jak najszybszego wydania go na Xboxa.

Winning Eleven 8

Szereg zmian, dodanie kilku podstawowych przepisów gry w piłkę nożną, które już dawno powinny się znaleźć w którejś z wcześniejszych odsłon tej serii, poprawiona grafika i kapitalna animacja zawodników, a jednak... Bez wątpienia PAL-owa wersja PRO EVOLUTION SOCCER 4 znacznie lepiej powinna trafić w gusta europejskich Graczy.



Od kilkunastu minut siedzę w zaduszonym do granic możliwości pokoju, podczas gdy w tle przygrywa muzyka z menu WINNING ELEVEN 8 Irytująca. Zupełnie tak, jak pierwszy kontakt z grą. Nie chodzi o kiepskie, w moim przekonaniu zdecydowanie najsłabsze z wszystkich dotychczasowych, pozbawione błysku intro. Nie chodzi o wszechobecne japońskie krzaczki-koszmarki, przebijania się przez które stanowi miejscami zabawę na chybił-trafił, trudno od produktu przeznaczonego etricte na rynek azjatycki oczekiwać opcji wyboru języków. Będzie w WE8 INTERNATIONAL. Nie chodzi też o aktualnie niskie ciśnienie, potworny upał, panujący zaduch. Nie mam kompleksu małego członka. Po prostu... Najnowsza odsłona najlepszej piłkarskiej serii z obozu KCET przy pierwszym kontakcie okazuja się być "jakaś taka drętwa". I, co najgorsze, trudno tak naprawdę sprecyzować ekąd się to zaopatrywanie bierze.

KONAMI chyba nieco przesadnie wzięło sobie do serca utyskiwania Graczy o tym, że kolejne części WE (w Europie pod nazwą PRO EVOLUTION SOCCER) mają z roku na rok coraz mniej zmian. Tym eposobem, do czego będę się w tym tekście starał pomalu dojść, nieco przekombinowali. Pierwszą widoczną zmianę mamy od razu w menusach, w których zagościła teraz zdecydowanie bardziej czytelna graficznie forma - obrazki symbolizujące poszczególne tryby i opcje. Wyraźnie popracowano nad szybkością wczytywania się danych, dzięki czemu loadingi w WE8 zostały akrócona w zasadzie do minimum. Te kilka sekund przed rozpoczęciem spotkania (w dodatku można w tym czasie oglądać stadion z różnych ujęć kamery) jest praktycznie niezauważalne. Nowość w ustawieniach przedmeczowych to wybor piłki, jaką przyjdzie nam grać (kilka sztuk do odblokowania w sklepie). Nie zabraklo słynnej futbolówki Roteiro z bolek Mistrzostw Europy w Portugalii. Warto zaznaczyć, ze rodzaj "skórzanego przedmiotu pożądania dwudziestu dwóch mężczyzn" ma tutaj wyłącznie aspekt wizualny i na razie nie istnieja przełożenie - moze kiedyś - na zachowania się (fizykę) piłki podczas rozgrywki.

Kilka nowych ujęć kamery prezentujących piłkerzy w tunelu prowadzącym na płytę boiska. Po chwili ruszą w kierunku murawy, a na ich czele... sędziowska obsada. Czterech arbitrów, bo poza głównym i liniowymi mamy podczas wyświetlanej animacji również technicznego. wreszcie została uwzględniona przez KCET. W grze jest juz tylko jadan, wierzyć się swoją drogą nie chce, ze dopiero teraz postac prowadzącego zawody śmiga na ekrania. Z głównym jest o tyle fajna sprawe, za zaraz po faulu można w prosty sposób odczytać, jaką podajmie decyzję. Jeśli dla przykładu biegnie szybko i zdecydowania w kierunku miejsca przewinienia - łatwo przewidzieć, iz zaraz wyjmie kartkę. W przypadku brutalnego ataku sięga do kieszonki niemal natychmiast, co również znakomicie idzie zauważyć jeszcze przed włączeniem się tradycyjnej animacji. A propos tych ostatnich. Część osób pokiwa pewnie głową z lekkim niedowierzaniem, ale w omawianym elemancie KONAMI poszło śladem konkurencji z EA SPORTS. Krótkie wstawki uruchamiają się w czasie meczu dość często, a niektóre z nich, np. wybicie "piątki" przez golkipera, są wręcz na żywca skopiowane z FIFY. Cel został jednak osiągnięty – gra (patrząc z boku, w roli widza) zyskała dzięki temu znacznie na widowiskowości. Mamy animacje zmian zawodników, przepychanek pomiędzy piłkarzami w przypadku brutalnego faulu, gestykulacje po nieudanym zagraniu, komentowanie decyzji sędziego (niezła mimika) itd. Oczywiście z punktu widzenia czystego gameplay u nie przekłada się to ani trochę na jakość rozgrywki. Po pewnym czasie wręcz nudzi.



Co więcej, jedna z animacji w skrajnym przypadku powoduje mały błąd w grze. Rzecz dotyczy sytuecji, kiedy nasz zawodnik zostaje sfaulowany. Jednak zespół utrzymuja się przy piłce i sędzia powinien w takiej sytuacji zastosować przywilej korzyści. Niestety, podobnie jak w PES3/WE7 INTERNATIONAL, tak i tutaj arbiter nigdy nie zastosuje tego przepisu, jeśli faul kwalifikuje się na pokazanie kartonika (nie ma odłozenia kary). Zawsza wówczas startuje animacja ukarania zawodnika "żółtkiem" lub "czerwienią". Błąd ten w WE8 nie tylko wciąż ma miejsce, ale został, prawdopodobnie w sposób przez programistów niezamierzony, jeszcze "poszerzony". Oto po przewinieniu za strony przeciwnika moze teraz uruchomić się animacja, w której nasz (faulowany) piłkarz manifestuje swoje niezadowolenie (np. pokazuja, ze był przytrzymywany, bądź też lezy i zwija się z bólu na murawie). Tym samym... nie ma w tej sytuacji juz mowy o zastosowaniu przez sędziego przywileju korzyści, podobnie jak ma to miejsce przy animacji z pokazaniem kartki. Oczywiście - niby drobiazg, rzecz występująca co najwyzej raz na kilka spotkań, ale przydałoby się w PES4 zmianic parę zmian linijek kodu opisujących ten algorytm.

Poprawiono za to inną sytuację w WE8 jeśli przywilej nie przyniósł faktycznej korzyści (stracimy piłkę) - sędzia natychmiast odgwizduje wcześniejszy faul. Z innych nowych smaczków na uwagę zasługuje sytuacja ze epalonymi. Wyobraź sobie moje zdziwienie, kiedy doszedłem Rooney em do prostopadłego podania Scholes a, uderzyłem natychmiast mocno pod poprzeczkę, cieszyłem się juz razem z zawodnikiem ze zdobycia bramki, tymczasem kamara nagle zmienia położenia. Najazd na liniowego, a ten sugestywnie sygnalizuje chorągiewką spalonego! Rooney pomachał tylko z niedowierzaniem głową. Ja zresztą też - rewelacja. W innym meczu, rywalizując Polską przeciwko Portugalii, szarzujący tuż za linią pola karnego Żurawski został lekko potrącony przez obrońcę. Teatralny upadek i byłem pewien, że wzoram poprzednich części "gramy dalej". Tymczasem gwizdek, gwałtowne protesty Portugalczyków (kolejna animacja), a sędzia niewzruszony pokazuje na jedenasty metr. Kamy. Częstsze niz we wcześniejszych częściach przerywanie gry przez arbitra ma zresztą miejsce na całym boisku, łauli przypadających średnio na jeden





drogą trudno nie odnieść chwilami wrażenia, że budowa zawodników (tekstury, zwłaszcza skóry twarzy) poszła w kierunku gier z serii FIFA. Bajerem są nie pewno pojawiające się na strojach piłkarzy zabrudzenie. Wszystko to ma jednak swoją cenę. W zależności od ustawień ilości kibiców na trybunach czy też występowania rozmaitych efektów (np. pogodowych, race na stadionie) przy dużej ilości zawodników w polu karnym gra potrafi bardzo nieprzyjemnie zwolnić. Szczególnie zauważalne jest to przy dośrodkowaniach oraz rzutach rożnych. Spowolnienia są i nie pomaga nawet uruchamienie WE8 z dysku twardego - po prostu engine nie wyrabia. Raczej na bank wyeliminują ten bug w PES4. Krótko o nowych stadionach (graficznie świątynie futbolu zbliżone jakością do tego, co już było - można doszukać się minimalnie większej liczby detali), których jest pięć: Stade Velodrome w Marsylii, Parc Des Princes (Paryż), Råsundastadion (Sztokholm), Westfalenstadion (Dortmund) i St. James Park w Newcastle.

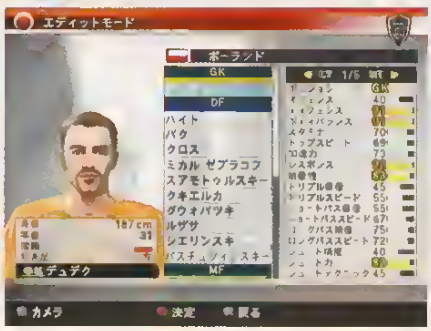
mecz jest wyraźnie więcej niż dotąd. Przepychanki przy walce ciałem ciałem, lekkie zahaczenie nogi przeciwnika - i gwizdek.
Zauważyłem też, że znacznie zredukowano z kolei przewinienia popełniane przy walce o górne piłki.

Ostry atak może spowodować, że poszkodowany w starciu leżący na boisku zawodnik musi na chwilę opuścić plac gry - w myśl przepisów UEFA. I teraz wyjścia są dwa: albo co ma miejsce w większości przypadków, powróci po chwili na boisko, albo nie będzie mógł dalej kontynuować gry (sygnalizacja za pomocą odpowiednich ikon w lewym górnym rogu ekranu). Kolejna ciekawa w dążeniu do zwiększania realizmu rozgrywki. Jeszcze inną jest zmieniony system wykonywania rzutów wolnych. Dopiero w ósmej części serii doczekaliśmy się zarówno rzutów wolnych pośrednich, jak i tych bezpośrednio na bramkę przeciwnika. Kapitalna sprawa - za pomocą przycisku Select ustawiamy, z której strony ma się znajdować odgrywający piłkę (supporter). Ten może albo odegrać nam lekko piłkę (poprzez wciśnięcie R3), albo uderzyć samemu (wciśnięte L1 i strzał). Wykonując normalne uderzenie (wyłącznie "kwadratem") supporter tylko przeskoczy zgrabnie nad piłką. Bomba. Komery pozostały bez zmian, natomiast zupełnie inaczej wykonuje się w WE8 auty. Sterujemy teraz nie zawodnikiem z pola, lecz tym wprowadzającym futbolówkę zza linii boiska. W praktyce znacznie trudniej niż w PES3/WE7 i jest wobec tego odebrać przeciwnikowi wprowadzającemu z autu piłkę, co niekiedy denerwuje, ale tak na dobrą sprawę stanowi kolejny krok w temacie "realizm" (w rzeczywistości mało kiedy drużyna traci futbolówkę przy wznawianiu gry z autu, usunięto też przez to denerwujący



efekt automatycznego "przyklejania" się przeciwnika do naszego grajka, do którego kierowane było podanie).

Celowo unikałem do tej pory aspektów wizualnych. Nie wiem jakim cudem udało się KONAMI tego dokonać, ale animacja i wygląd piłkarzy, zwłaszcza na zbliżeniach, potrafią zabić. Wysokie wybicia piłki po wślizgu, przyjmowanie piłki klatką piersiową (zwłaszcza "w parterze" - huh), balans ciałem przy pojedynkach bark w bark, przyjęcie, odegranie. Na zawodników nałożono lepsze tekstury, są jeszcze bardziej szczegółowo zbudowani - warunek jest jednak taki, że przyglądasz im się z bliska, bo grając na najbardziej oddalonej kamerze Wide można do sprawy podejść już znacznie mniej entuzjastycznie (generalnie w tym przypadku naprawdę DUŻYCH zmian w stosunku do PES3/WE7 i nie ma). Swoją



piguła

To już oficjalne: 16 września na europejskie serwery i półki sklepowe wpłynie FINAL FANTASY XI dla PS2 i PC. Gra ukaże się w komplecie z dwoma rozszerzeniami: RISE OF THE ZILART oraz CHAINS OF PROMATHIA - ten drugi pakiet dostajemy na równi z USA i Japonią. Oprócz tego pakiet zawiera miesięczny darmowy dostęp do serwerów PlayOnline oraz mini-grę sieciową TETRA MASTER. Późniejsze opłaty za sieciowe FFXI to 12,95$ miesięcznie i 1$ za każdą postać - do 15 max. FFXI jest tytułem typu cross-platform, czyli na wspólnych serwerach mogą grać posiadacze wersji konsolowej oraz PC. [butch]

Oczekiwane przez wielu wojenna produkcja twórców KILLZONE - SHELLSHOCK: NAM 67 od GUERILLA GAMES - otrzymała oficjalną datę premiery. Europa 3 września, USA 14 września. Została ona w czerwcu z niewiadomych przyczyn przesunięta na termin późniejszy, który właśnie potwierdził wydawca - EIDOS. S'NAM 67 to brutalny shooter TPP ukazujący bez ogródek realia walk w Wietnamie - przy pomocy hektolitrów krwi i wiader wnętrzności - wszystko podane w efektownej oprawie, na X-a i PS2. [butch]



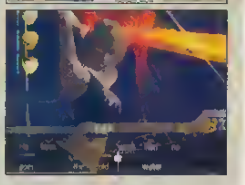
Team SEGA - AM2 odświeża i szykuje na PS2 swoją starą bijatykę - VIRTUA FIGHTER 2. Wszystko w ramach ich serii wydawniczej prezentującej posiadaczom czołowych ich najlepsze klasyki - SEGA AGES 2500. VF2 będzie idealnym portem oryginału z arcade z roku 1994, zawierającym również bez-bugowy upgrade VF2.1 z roku 1995 - w grze będzie wybór wersji. Premiera w Japonii 14 października - Sega Europe nie potwierdziło wydania tego na naszym kontynencie i nadzieje są raczej nikłe. VF2 w wersji domowej ukazało się w roku 1996 na konsolę Sega Saturn - ówczesną konkurencję PSX'a. [butch]



THE STORY OF HERO YOSHITSUNE to nowa, wojenna gra akcji TPP od BANPRESTO umiejscowiona w feudalnej Japonii (inaczej - kolejny klon DYNASTY WARRIORS:). Gracz może sterować kilkoma sławnym generałami lub wojownikami (tytułowy wzorowany jest na postaci Minamoto Yoshitsune) biorąc udział w wielkich bitwach i mniejszych potyczkach na rozległych polach walk. Swym podopiecznym możemy wydawać proste polecenia w real-time'ie dotyczące ataku, obrony, odwrotu, itp. Premiera w Japonii w styczniu 2005. [butch]

Zgodnie z tradycją, KONAMI wyda oficjalne audio-CD SILENT HILL 4 THE ROOM OST. Jednak specjalnie na potrzeby amerykańskiej premiery, CD ze oceanem zawierać będzie - wśród 20 utworów - 13 unikalnych dla wersji USA oraz kilka remixów, a sama płytka dodawana będzie jako bonus do pre-orderów. Kompozytorem całości tradycyjnie jest Akira Yamaoka, czyli mamy nadzieję na świeżutką, wspaniałą galerię chorych dźwięków. [butch]





GET ON DA MIC - tak nazywa się nowa gra muzyczna, którą EIDOS wyda tej jesieni. Podobnie jak w SINGSTAR, będzie można wcielić się w niej w piosenkarza-wymiatacza. Różnica tkwi w konwencji - GODM jest ucztą dla miłośników wielkich Murzynów odzianych w jeszcze większe złote łańcuchy. Licencjonowany soundtrack uderza właśnie w hip-hopową nutę - wszak Dr. Dre, Missy Elliot, Lil' Kim czy 2Pac to uznane firmy (nawet, jeśli niektóre z nich nie żyją). Kawałków ma być 40, oprócz tego w grze znajdzie się m.in. tryb kariery oraz multiplayer, a całość będzie - podobnie jak SINGSTAR - kompatybilna z kamerą Eye Toy. To początek szturmu EIDOSu na rynek gier muzycznych - na początku 2005 roku ukaże się GET ON DA FLOOR, czyli "bounce na macie". Nie wiem jak Wy, ale ja inwestuję w kilka złotych sygnetów. [koso]

Oto pełna lista klubów występujących w WE8 wraz z ich oryginalnymi (w przypadku braku licencji) odpowiednikami

Liga angielska (Premiership):
Arzegum - Arsenal Londyn
Arlonvingan - Aston Villa
Belgmindams - Birmingham
Bractors R - Blackburn Rovers
Bobron W - Bolton Wonderers
Darkson A - Charlton Athletic
Telfy - Chelsea Londyn
Egarson - Everton
Faldam - Fulham
Dibble U - Leeds United
Lekger C - Leicester City
Rigaloose - Liverpool
McCresta C - Manchester City
McCresta U - Manchester United
Minoksbo - Middlesbrough
Neocastin U - Newcastle United
Baltskas - Portsmouth
Sambankhon - Southampton
Toldram H - Tottenham
Mulverdunkson - Wolverhampton

Liga francuska (Ligue 1):
A Session - AC Ajaccio
AS Ranora - AS Monaco
Oteruna - AJ Auxerre
Basititas - Bastia
Balja - Bordeaux
Gagaloon - Guingamp
Meln - FC Metz
Ilo-le - Lille
Pinon - Lyon
Essmel - Le Mans
Bontelia - Montpellier
Billnamtoss - Nantes
Tils - Nice
O.Mausseunn - Olympique Marsylia
Baidankelman - PSG
Grandes - RC Lens
Mirenu - Rennes
Sessiu - Sochaux
Kstralbulk - Strasbourg
Loomove FC - Toulouse FC

Liga niemiecka (Bundesliga):
1573 Multen - 1860 Manachrum
1FC Kafm - FC Köln
B Rogarkboomen - Bayer Leverkusen
B Multen - Bayern Monachium
VfL Bazun - VfL Bochum
B Dolgomkult - Borussia Dortmund
Bomnla M - Borussia Manchengladbach
E.Frankoot - Eintracht Frankfurt
SC Graizlus - SC Freiburg
Hamglmzer SV - Hamburger SV
Haromger - Hannover 96
H Rokdok - Hansa Rostock
H Bekwn - Hertha Berlin
1FC Gaidasraulden - FC Kaiserslautern
Damke 01 - Schalke 04
VfB Tsugootgalde - VfB Stuttgart
VfL Bolkgros - VfL Wolfsburg
W Glazen - Werder Brema

Liga włoska (Serie A):
A.C. Milan = Milan
Ancona - Ancona
A.S. Roma - Roma
Bologna - Bolngna
Brescia - Brescia
Chievo - Chievo
Empoli - Empoli
Inter - Inter
Juventus - Juventus
Lazio - Lazia
Lecce - Lecce
Modena - Modena
Parma - Parma
Perugia - Perugia
Reggina - Reggina
Sampdoria - Sampdoria
Siena - Siena
Udinese - Udinese

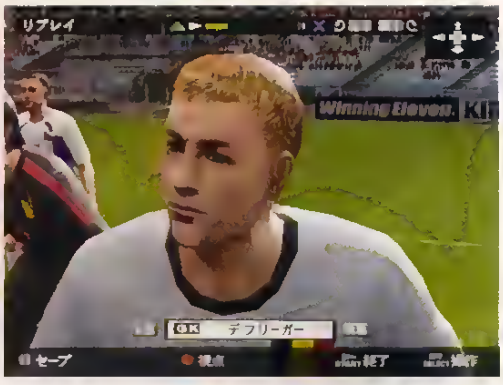
Liga holendersko (Eredivisie):
Ado den Haag - Ado den Haag
Ajax - Ajax
AZ - AZ Alkmaar
De Graafschap - De Graafschap
FC Den Bosch - FC Den Bosch
FC Groningen - FC Groningen
FC Twente - FC Twente
FC Utrecht - FC Utrecht
Feyenoord - Feyenoord
NAC Breda - NAC Breda
NEC Nijmegen - NEC Nijmegen
PSV Eindhoven - PSV Eindhoven
RBC Roosendaal - BBC Roosendaal
RKC Waalwijk - RKC Waalwijk
Roda JC - Roda JC
SC Heerenveen - Heerenveen
Vitesse - Vitesse
Willem II - Willem II

Liga hiszpańska (Premiera Division):
Albacete - Albacete
Athletic Bilbao - Athletic Bilbao
Atletico Madrid - Atletico Madryt
Barcelona - Barcelona
Celta = Celta Vigo
Deportivo La Coruna - Deportivo La Coruna
Espanyol - Espanyol Barcelona
Malaga - Malaga
Mallorca - Real Mallorca
Osasuna - Osasuna
Racing Santander - Racing Santander
Real Betis - Betis Sevilla
Real Madrid - Real Madryt
Real Murcia = Murcia
Real Sociedad - Real Sociedad
Real Zaragoza - Real Zaragoza
Sevilla - Sevilla
Valencia - Valencia
Valladolid - Valladolid
Villareal - Villareal

Inne:
Baragouns - Boca Juniors
Ribaricaore - River Plate
FC Booloon - FC Brugges
Angel-Leitan - Anderlecht
Koogendon - Cruzeiro
Espattaklaba - Sparta Praga
AIC Atelo - AEK Ateny
Golinfacas - Olympiacos
Panassiraight - Panathinaikos Ateny
Svenhikan - Benfica Lizbona
FC Paura - FC Porto
Spol ing nicro - Sporting Lizbona
L.Mossubann - Lokomotiv Moskwa
S.Mossubann - Spartak Moskwa
Delzicks - Celtic
Enjals - Rangers
Balvidan - Partizan Belgrad
Bejutassle - Besiktas
Agadazaraika - Galatasaray
Rinarakief - Dynamo Kijów







przywodzi na myśl PSX owe edycje ISS PRO EVOLUTION, przy czym grając uważnie w obronie, w WE8 spokojnie można to na szczęście przyblokować. Tak czy inaczej, zdecydowanie trudniej niż w poprzednich częściach operujesz właśnie w defensywie. Szybkim napastnikom udaje się urwać mniej zwrotnym obrońcom (jak w PES), a wpadając rozpędzonym na defensora nie zawsze skończy się takie starcie stratą piłki (co miało miejsce w PES3). Inaczej wygląda teraz zagranie L1 + "trójkąt" - wprawdzie zapowiedziany pasek siły strzału przy takim rozegraniu nie pojawił się, ale prościej jest posłać długą daleką piłkę na wolne pole (im bliżej pola karnego, tym mniej szans na powodzenie). Jeszcze lepsze niż dotychczas są przerzuty oraz wysokie podanie z wykorzystaniem "kółka" - precyzja bliska ideałowi. Są i nowe zwody. Numerem jeden słynne "reklamowe" zagranie Ronaldinho (obrót 'na pilce"). Przemodelowano system podań dołem, który stał się znacznie bardziej precyzyjny - im dłużej przytrzymasz X, tym mocniejsze będzie podanie. Doskonale sprawdza się to w sytuacjach, kiedy obok stoi zawodnik z naszego zespołu, a chcesz podać innemu, ustawionemu dalej. We wczesniejszych piłkach KCET-u takie zagranie po ziemi było niemożliwe. Bramkarze zbyt często wychodzą obronną ręką z sytuacji jeden na jeden.

Tradycją jest już, że KCET śpi, jeśli chodzi o aktualizację składów. Znów słychać te same jak zawsze tłumaczenia, że nic na to nie mogą poradzić, bo działają w oparciu o licencję FIFPro, a organizacja ta przesłała im takie a nie inne dane. Przykładowo w Juventusie znajdziesz jeszcze Di Vaio, a w Romie Weltera Samuela. W kąciku sportowym zamieściłem skroconą listę ważniejszych ruchów transferowych, jakich w WE8 niestety nie uwzględniono (konieczna zabawa z opcją Edit). Obawiam się, że podobnie jak to było z WE7 i PES3, tak i tym razem w PES4 powtórzone zostaną błędy WE8 w temacie składów klubowych jedenastek. Nie najlepiej jest również z reprezentacjami narodowymi (pojawiła się jedna nowa - Łotwa), bo o ile te najlepsze są w porządku, tak dla przykładu w polskim zespole występuje Szamotulski. Żeby było zabawniej - na pozycji obrońcy. Wrzucili Zurawskiego oraz Niedzielana, ale w pierwszym składzie w ataku ustawiony został... Wichniarek. Zgodnie z zapowiedziami liczbę klubów powiększono do 138. W osobnej ramce przygotowałem pełną ich listę wraz z oryginalnymi odpowiednikami. Licencja obejmuje trzy ligi: włoską, hiszpańską oraz holenderską. Wobec faktu zwiększenia ilości drużyn zmianom (głównie geograficznym) przy podziale zespołów) poddano automatycznie rozgrywki w trybie Master League. Niestety nie ma możliwości, by grać np. wyłącznie w lidze angielskiej.



Żeby uniknąć nieporozumień: to w dalszym ciągu świetna gra. Daje się polubić wprost proporcjonalnie do czasu z nią spędzonego. I musisz sobie tylko odpowiedzieć na pytanie, czy chcesz już teraz kręcić z dziwną momentami Japonką, czy poczekasz jeszcze dwa miesiące na bardziej dopieszczoną Europejkę.

zdobyć mistrzostwo Premiership i dalej bawić się już równolegle w Lidze Mistrzów. Albo osobno liga, albo ML (trzy tryby - większa swoboda, przy czym połapać się w krzaczkach graniczy z cudem, ewentualnie musisz posiadać solidną dawkę cierpliwości – ja odpuściłem i czekam na PES4) na zasadach narzuconych przez autorów gry.

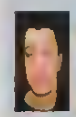
A ci grzeball dużo, po raz kolejny zresztą, także w opcji Edit. Z uwagi na wszechobecne krzeczki trudno jest się we wszystkim połapać, aczkolwiek możliwości są znacznie większe niż w poprzednich odsłonach serii. Zwłaszcza w obróbce twarzy zawodników. W sklepie pojawiły się nowe bajery do zakupu: widok FPP (niczym w LIBEROGRANDE na PSX-ie), widok na stadion z lotu ptaka, różnego rodzaju piłki, legendarni zawodnicy, stadion, tryb Double Speed Match,





Cały ten szereg zmian, niektórych przemyślanych i udanych, moim zdaniem tak sobie sprawdził się w praktyce. Trudno rzecz sprecyzować, ale WE8 nie ma tego "czegoś", tego co powodowało, że przykładowo przy okazji premiery WE6: FINAL EVOLUTION nie potrafiłem odejść przez kilkanaście godzin od telewizora. Nie mam w zasadzie najnowszej odsłonie nic wielkiego do zarzucenia (no, nad frameratem przy dużym zagęszczeniu piłkarzy na ekranie mogli trochę dłużej popracować), ale też nie widzę solidnych argumentów ku temu, by składać jej autorom pokłony do ziemi. Zastanawia mnie, na co poszło tyle MB danych. Nie widać (słychać) zbyt wielu nowych tracków audio, czy też speechy. Tymczasem gra zajmuje ponad 2GB (pierwszy raz na płycie DVD). Można też zapytać, gdzie u licha jest tryb on-line? Tyle się o nim mówiło, rozbudzeło nadzieje, tymczasem zapanowała jedna wielka cisza i można tylko spekulować, czy aby PES4 w wersji na Xboxa nie dostanie czasem opcji gry przez Internet w formie exclusive'u (baza jest znakomita - serwery Xbox Live, a MICROSOFT na brak pieniędzy nie narzeka). Na razie oficjalnie wiadomo tylko jedno: PES4 trafi w ręce posiadaczy PS2 i Xboxów dokładnie 22 października. Jestem przekonany, że będzie znacznie bardziej dopracowany od WE8. Słowem lepszy □

Zawiodłem się...



Nowe animacje, brudzące się piłkarskie kostiumy, sędzia biegający po boisku. Fajnie. Ale, do jasnej cholewy, czy to wystarczający powód do wypuszczenia nowej gry!? Bo jeśli już są zmiany w gameplayu, to na gorsze. Sędzia gwiżdże jakieś przewinienia "z kapelusza", nie zauważając oczywistych fauli. Realizm? To nie jest realizm! To przeniesienie do gry największej bolączki współczesnej piłki – nieudolnych orbitrów. Na szczęście poprawiona przywilejaj korzyści (spisuje się niezle, choć nadal nie jest pozbawiony wad). Żeby było jasne - to uaktualniona wersja najlepszej konsolowej koponiny wszechczasów i oczywiste jest, że jak zwykle rządzi. Mo jednak najsłabsze ze wszystkich WE i PESów na PS2 pierwsze wrażenie - ot, nie jaram się nią tak, jak to była w przypadku poprzednich części KONAMI zbija na kolejnych edycjach masę kosy, przejmując od EA pałeczkę w napędzaniu tasmociągu. Co nie zmienia faktu, że w WE8 będę namiętnie szarpał aż do PES4. PS. Wiem, bredzę. Gdy rozegram kolejne kilkadziesiąt meczy, za miesiąc odszczekam to, co powyższe:) □ [kosa]

Ocena: 8

Ach! Te smaczki...

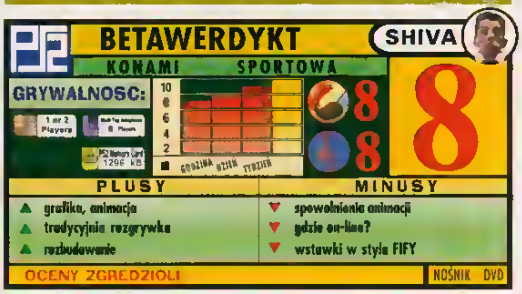


Jak dla mnie to najlepsza odsłona WE w historii. Nowe usprawnienia docenią głównie prawdziwi koneserzy futbalu, którzy będą doszukiwać się i łykać wszelakie smaczki, a następnie cieszyć się z tego jak "gupi z bolecyjki". Przede wszystkim dają radę rożniste przerywniki, jak choćby animacje z zawodnikiem proszącym o pozwolenie na grę, po udzieleniu pomocy lekarskiej czy po strzeleniu bramki na spalonym. Do tego szybki najazd na liniowego, który unosi charakterystyczną "pa prostu rewelka! Zauważalny jest również skok jakościowy oprawy względem poprzednich edycji. Co ciekawe, mecz ładuje się teraz znacznie szybciej (na dodatek można się w tym czasie łaszczyć kazackim wyglądem stadionów i fachowym wstępem do meczu). Na murowie pojawił się nareszcie sędzia główny (liniowi są tylko na cut-scenkach), cieszą również takie bajery jak pojawiające się w rogu ekranu informacje na temat doliczonych minut i o typie rzutu wolnego. W samej grze zauważalne są również usprawnienia w animacji poszczególnych ruchów - naprawdę trudno w to uwierzyć, ale w akcji całość prezentuje się jeszcze efektowniej niż w poprzedniej części. Oczywiście feeling z samej gry jest równie wielki, co zawsze. Graj, nie umieraj! □ [M@jk]

Ocena: 9

fryzury, animacje pod zdobyciu bramki, a także możliwość ingerencji w tryb LM (m.in. wybór budżetu przed rozpoczęciem rozgrywek). Najciekawsza wydaje się szósta "gwiazdka", dzięki której o jeden dodatkowe oczko wzrośnie maksymalny poziom trudności gry z komputerowym przeciwnikiem. A ten jest bardzo nierówny. WE8 wydaje się być w tym elemencie prostsze niż PES3/WE7. I. Wprawdzie konsola nadal "oszukuje" i potrafi w końcówce spotkanie strzelać gole z nieprawdopodobnych pozycji, ale ogólnie gra słabiej i znacznie prościej można wypracować sobie 2-3 bramkową przewagę, tak by uniknąć nerwowej końcówki. Fajnie, że wreszcie pojawia się sygnalizacja, o ile minut przedłużona zostaje każda połowa. Mniej fajnie, że po wyświetleniu na tablicy np. "4 minuty" zegar przestaje mierzyć czas i pojawia się tradycyjnie napis Loss Time. Kompletnie bez sensu. Tak samo nieprzydatne wydają się być informacje podawane przed rozpoczęciem każdego meczu m.in. kierunek i siła wiatru oraz procentowe wilgotność powietrza.







Hyde Park

Zakupy w Internecie

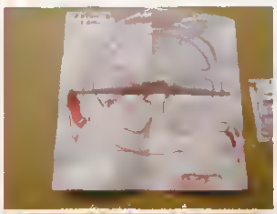


Ironizując można by zacząć, że wszystko potoczyło się w myśl polityki SONY. Po trzech latach pracy mój wysłużony model 30004 konsoli PS2 miał już solidne problemy z odczytem płyt, w związku z czym podobnie jak wielu innych użytkowników - stanąłem przed koniecznością wymiany sprzętu na nowy. Zerknąłem na stronę serwisu aukcyjnego Allegro.pl i z miejsca znalazła się interesująca oferta. Najnowszy model 50004, limitowana seria Silver Prestige, dwa srebrne pady, dwie karty pamięci w tym samym kolorze, a dodatkowo trzy niezłe gry oraz kierownica. Sięgnąłem po telefon i...

Zaczęły się kłopoty, czego jeszcze zupełnie nie byłem świadom. Dogadaliśmy się szybko co do sumy z racji tego, że zależało mi na czasie, a nominalnie licytacja potrwać miała jeszcze kilka dni, po czym sprzedający zakończył aukcję. Telefonicznie uzgodnione zostało, że paczka będzie wysłana następnego dnia jako priorytet "za pobraniem" czyli innymi słowy zapłacę za nią przy odbiorze. Pierwszy sygnał, iż coś może być nie tak, pojawił się dzień później. Od sprzedającego otrzymałem krótkiego SMS-a, w którym poinformował, iż przesyłka właśnie została wysłana. Wszystko fajnie, jednak suma pobrania jaką podał była niezgodna z tym co wcześniej ustaliliśmy podczas rozmowy przez telefon (różnica wynosiła 90 zł - na moją niekorzyść). Sprzedający tłumaczył się tym, że musiał "źle usłyszeć", ale też szybko zaproponował najrozsądniejsze w tej sytuacji rozwiązanie: "Przelej w takim razie na twoje konto 90 zł".

Upłynęły kolejne dwa dni, tymczasem nie dotarła ani paczka, ani wspomniane pieniądze. Sprzedający tłumaczył się, że "być może pani na poczcie zapomniała przykleić naklejki PRIORYTET" - stąd opóźnienie. Pieniądze z kolei też "wpłacił na poczcie" i powinny być lada moment. W zasadzie chciałem już zrezygnować, a konsolę nabyć normalnie w sklepie, bo tłumaczenie te były może nie pokrętne, ale jednak bardzo dziecinne (gdyby faktycznie paczka była priorytetowa, to odpowiednia adnotacja znajduje się zawsze na dowodzie nadania, naklejki służą głównie do ułatwień przy segregacji przesyłek). No nic, minął weekend.

Rankiem dnia następnego pojawił się listonosz. Wreszcie. Paczki oczywiście nie odebrałem (zawyżone suma pobrania) czekając na przelew 90 zł. Kiedy na moim koncie zaksięgowana została wyżej wymieniona suma, uznałem że jednak najwyraźniej wszystko jest w porządku, a sprzedający wywiązał się ze wcześniejszych ustaleń. Niestety. Poczta Polska nie umożliwia tzw. komisyjnego otwarcia paczki, metody dość powszechnej choćby w USA, czyli sprawdzenia zawartości przed uiszczeniem opłaty. Innymi słowy najpierw musisz zapłacić - dopiero potem możesz odebrać/otworzyć przesyłkę. Zabrałem ślusznych rozmiarów pudło, tknięty jednak pewnymi wątpliwościami. Po pierwsze przesyłka wcale nie była priorytetowa, jak zapewniał sprzedający (opłata na dowodzie nadania jak za paczkę ekonomiczną). Po drugie, imię i nazwisko osoby, do której miały trafić pieniądze, były różne od tych danych, które widniały w polu "nadawca". W zasadzie w takiej sytuacji powinno się z miejsca zrezygnować z odbioru paczki, przy czym sprzedający wytłumaczył ten fakt tym (przez cały czas miłemu kontakt telefoniczny), iż on sam nie ma konta - i stąd pieniądze idą na numer rachunku jego znajomego.



Wyobraź sobie moją minę, kiedy po rozpakowaniu pudła pierwsze co zobaczyłam, to zwykły pad Duel Shock ("jedynka") od PSX-a. W środku znajdowała się również zwykła konsola PS2 oklejona tandetnym srebrnym skinem (niesprawna, stary model). Ale to jeszcze nic. Dla obciążenia paczki sprzedający-oszust użył butelki wypełnionej wodą oraz... słoika z kompotem. Czyżby negatywny bohater tej opowieści dokonał wcześniej skoku na pwnicę z konfiturami babci? To nie koniec jego fantazji. W środku znalazłem bowiem jeszcze dwie kartki, na których flamastrem narysowane były "Memory Cards" i "Kierownica Speedster 3 - zestaw KIT do wycięcia" (patrz lotki). Wiedziałem tym samym jedno: do czynienia mam z niezbyt bystrym gówniarzem, któremu najprawdopodobniej zepsuła się konsola, postanowił zatem dokonać oszustwa i sprzedać ją jako najnowszy model wraz z całą gamą istniejących tylko w jego głowie akcesoriów. Pierwsze co zrobiłem: to wykonałem natychmiastowy telefon na pocztę, mówiąc jaka jest sytuacja i by zablokowali



Ściera

ściera@psxextreme.pl

dziedzina: ogólna (gry "szybkie")

aktualnie: S:NAM'67, Driv3r, Second Sight



Tydzień wakacji nad morzem za mną. Straszyli deszczem, więc wziąłem ze sobą PS2, gry, filmy i mały TV. Wszystko na miejscu podpięte i okazało się, że... zapomniałem pilota, a bez niego nie dało się przełączyć TV na AV. Pierwszy zonk. Mógłbym teraz powiedzieć, że moje rzeczy są najwznioślejsze nie... Za 5 zł na bazarze kupiłem Good Boya (chińskie pieroństwo z cyklu 9999 IN 1), na którym zagrywałem się na plaży w Tetrisa... przez całe pół godziny. Ha? Nie, nie padły mi baterie. Konsola zaczęła resetować się co kilka minut. Co gorsza, w nocy włączała się sama, odgrywając hymn UE. Drugi zonk. Ostatecznie w napadzie szału rozbiłem konsolę na podłodze (wszystkie klawisze wpadły do środka). Jakoś nie wpadłem na to, że wystarczyło wyciągnąć baterie. Ale obrażeń jej tak. Pozostała kamerka siostry żony, na której znalazłem jakąś podróbę Arcanoida i Robbo (Punka). Dobre i to. Czas umilały mi oczywiście liczne automaty głównie piątkowy salon przed molo w Międzyzdrojach, dwuet radę (F355 w wersji z 3 ekranami!). Nie narzekam, bo pogoda dopisała, kleszcz mnie żaden nie ugryzł, a piwko i grill na plaży to przeżycie porównywalne z FFVII. ☐

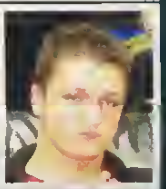
Czasami nie chce mi się grać bo: zbyt mocno świeci za oknem słońce

Koso

koso@psxextreme.pl

dziedzina: korektowanie tekstów

aktualnie: WE8, Harvest Moon: A Wonderful Life



W tym miesiącu "nastała wiekopomne chwila" - przyszło mi wejść w konszachty z chachlikiem drukarskim i wespół z nim przeprowadzić korektę PE. Szybko okazało się, że sprawa nie jest łatwa - o ile sprawdzanie tekstów pod kątem ortograficzno-gramatyczno-językowym jest zupełnie przyjemnym i naturalnym procesem, tak np. korektowanie recenzji Gamery już takie proste, zwłaszcza że z wyścigami mam tyle wspólnego, co Stor z "pokowaniem" na siłowni. Póki co nie jest źle, przynajmniej do czasu, gdy za pranie wezmie się Hauwo, który przecież nawet w swojej ksywie robi dwa błędy:). Zresztą, fajnie jest o tyle, że mogę wyłuskać jakiś czarciski tekst w recenzji Myszaqa, "przejąć" go, a następnie wykorzystać w jakiejś swojej. Ale cicho sza! :). (...) W "Extremie" obradują dzieciaki! HIV'owy krzyżuje za kilkanaście lat będzie miał w czym wybierać, a przy okazji wszystkie zostanie w rodzinie (z drugiej strony taki wewnętrzredakcyjny nowonarodek jest perspektywą dość ryzykowną). Gratulacje dla szczęśliwych Torkow (Loki, Gamera - gratz!) oraz Mam. Trzymajcie pociechy z dala od Juliusza P., Andrzeja S., Henryka J., a i do Playmana lepiej z nimi na podchodźcie:). ☐

Czasami nie chce mi się grać bo: jest za gorąco

HIV

niv@psxextreme.pl

dziedzina: dobre gry i nocne salwy

aktualnie: F1 2004



O ile w zeszłym roku nie wystąpił sezon ogórkowy, tak w bieżącym kompletny zonk. Serio. Mam na myśli gry wyścigowe i platformówki, którymi żyję i wysysam z nich energię. Gamera rzuciła mi F1 (przepadł się z Szumim?;), więc zostałem na lodzie, tj. z POWERDROME, który to tytuł nie zdołał mi zaimponować. Raz na wozie, raz pod wozem – takie życie. A żyłę gna przed siebie. Ostatnimi czasy zafundowałem sobie spory zmian, na lepsze rzecz jasna, ale o szczegółach cicho-sza. Ogólnie więc chwilowo gram mało, przynajmniej na konsolach, bowiem DOOM 3 uderzył na PC – mniam! Będzie jak znalazł pod kątem porównania z portem dla X-a, który – mam nadzieję – da radę i zrzyje bekę. Ogólnie jestem pozytywnie nastawiony do wszystkich z wszystkiego, gdyż słońca przejęła jak cholera (naturalna witaminy) a gry z pewnością wyspają się na dniach (wrzesień w języku oba-ruba znaczy „hity"). Granie będzie na całego, jak to zazwyczaj ma miejsce. Zacieram łapsko... a póki co staram się opanować Tornada zwane Kacper! Muahehehe! ☐

Czasami nie chce mi się grać bo: mam ochotę napić się wódki

Kilu

kilu@psxextreme.pl

dziedzina: grzebanie w sprzętach

aktualnie: Mario Golf



Kilka lat temu kleszcze, później meszki... w tym roku padło na przeciniki (:(). Zmasowany atak tychże odwarłam na szczęście bez większych obrażeń, ucierpiał za to mój monitor - pod jego matrycą kupiło w kalendarz kilka sztuk tych małych paskudztw, przez co padło wyglądą teraz, jak należące do (przysłowiowej - nie obrażajcie się, drogie Panie) blondynki. Tyle, że zamiast plam po kolorterze są na nim wyglądające na derysowane ciemniejsze przeciniki. I jak tu poprawić serwis u pochowenia chłopaków bez narażenia się na śmieszność? Jakby tego było mało, od 10 dni utrzymuje mi się temperatura 38oC. Kwinq, jak w zagu... ffu, termometrze! Nie przeszkadza mi to jednak w wożeniu się po kraju - wszak to tylko przeziębienie, jak zdiagnozował mój stan lekarny znachor. Przeziębione bez żadnych objawów... spoko. Póki co żyję, a jeśli czytacie ten tekst to znaczy, że wciąż jestem w stanie układać myśli w zdania (momentami podobno zbyt rozbudowane) brzmiące na tyle logicznie, że przepuszcza je korekta. Choć to żadne pocieszenie - w przypadku PE tolerancja jest duuuża. Muszę się pochwalić zbudowałem sobie XOne. Konsolka ma wymiary 21x21x7 cm i babochy prawdziwego X-a. Wygląda słodko w dodatku działa. Rządza?! ☐

Czasami nie chce mi się grać bo: przytłacza mnie ilość gier czekających na swoją kolej

Shiva

shiva@psxextreme.pl

dziedzina: sportowe

aktualnie: WE8, D3, RBR, PoP:TSoT (czwarty raz:)



"Make Love Not War" - tym hasłem definiowany był swego czasu Woodstock. Tymczasem przerzucając kanały kablówki natknąłem się na TV Trwam, gdzie akurat leciał program poświęcony polskiemu Przystankowi Woodstock. W studiu siedział "ojciec prawdziwszy" (Maybacha) i jakaś nowiutkawa kobieta, o twarzy obudzonej ze snu posłanki Beger. Jak przetłumaczono cytowane hasło, dodając ze nawołuje do rozwiązłości i rozbicia małżeństwa? "Uprawiaj miłość (saks)". Zaraz później pojawiła się plansza z numerami rachunków bankowych (w kilku krajach świata) i sugestią, by wpłacić jeszcze więcej. Najrozmaitsze sekcje w tym kraju. Legalne. Natomiast co do samego Woodstock, zobaczyłem wyłącznie to nieudolnie grubo szyte płótno, łopoczące się w tłocie. To chyba pierwszy przypadek występowania hipopotamów w Europie (...) WYGRAMY, WYGRAMY, WYGRAMY! REAL POKONAMY :)! (...) Kupiłem nawą konsolkę PS2, co zaowocowało całkiem niezłą historią (Koli dzięki za support fizyczny Myszu za duchowy), a czym piszę w felietonie. Nie szczęście dobrze się skończyło i od 70 godzin mam włączone WE8, DRIV3R jest na "7" (gra na weekend), a RICHARD BURNS RALLY to mistrzostwo symulacji. ☐

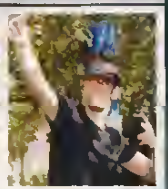
Czasami nie chce mi się grać bo: bo przegrywam:)

Myszaq

myszaq@psxextreme.pl

dziedzina: krwawe strzelaniny i Bułgarzy

aktualnie: S:NAM'67, Second Sight, GTA:VC



W dwóch, gdy czytasz te słowa, ja biegam po bułgarskiej plaży gonięty zapewne przez wściekłego Bułgara, któremu tak jak asteriks (2 lata temu) nalejemy wódki do zbiornika z hot-dogami... A później powrót do kraju i po 12 godzinach samolot do Londynu - no ECTS. A tam będzie ostro, bo nie dość, że trzeba będzie jeździć między halą ECTS a konkurencyjnymi, zapowiadającymi się o wiele ciekawiej targami EGN, to jeszcze tym razem nie będziemy mieli na miejscu samochodu i gdzie zostawimy wszystkie nasze rzeczy? W tym rozpadającym się hotelu, w którym byliśmy rok temu? To z pewnością wrócimy w jednych spodniach, bez kasy, zdobytych press-packów i ostatnich gum do żucia. Pytanie standardowe: czy Playman w tym roku będzie w sali dla VIP'ów? Hmmm... Tarbo miesiąc temu napisał, że mu stoję na widok Pikachu (czy jakoś tak). Tarbo, od tego są ponad jacyś lekarze, nie martw się chłopie. Newn GTA rozwali całą konkurencję, rewelacja! Kiedy ROCKSTAR w końcu zdecyduje się wydać pełnoprawną GTA4, to będzie naprawdę przełom i coś przynajmniej lekko ocierającego się o symulację rzeczywistości. Ja chce w to już grać! Ściera, ee ile wtedy będzie recenzja - na 15 stron? Ghe, ghe! ☐

Czasami nie chce mi się grać bo: woję życie, bo zupa była za słona

M@jk

majk@psxextreme.pl

dziedzina: arcade

aktualnie: Winning Eleven 8, F-Zero GX



Po ostatniej wizycie w redakcji i dość długiej sesji w "sojlencie" odczułem SHA Room na własnej skórze (a raczej moim pokoju) Pewnego poranka (ok. 5 nad ranem) po powrocie do domu zbudził mnie intrygujący pisk, zupełnie jak tajemnicza dźwięki rodem z Cichego Wzgórza. Gdy skoczyłem na równe nogi okazało się, iż ów sygnał dochodzi z mojego TV. dziwnym zbiegiem okoliczności pilot spadł na ziemię i "odpalił" samoczynnie testowy kanał (w tym przypadku był to ekran testowy) Czyżby w ten sposób ktoś chciał mnie zachęcić do dalszej gry? A może to jakiś znak? Tak czy owak wakacje w pełni, pogoda w końcu raczyła dopisywać, a w moim pokoju panuje taki "porządek" że stanom się tam w ogóle nie wchodzić:) (ponm z rogoty na "wyjeździe") Wielkie podziękowanie dla wszystkich osób które regularnie stawiają się na nasze cyklicznie turnieje Kręg CUP (25 września - 3 edycja!) Ostatnim razem była małe zamieszanie ale summa summarum - ponownie sukces. Tych wszystkich którzy zasypali mnie SMS'ami pragnę poinformować że DC Lives nie znika z PE, tylko musiał chwilowo pauzować. Pozdrowienia dla Maciuja z Trytona a także najserdeczniejsze życzenia na nowej drodze życia dla Krzyśka i Bosi z Bielska Białej ☐

Czasami nie chce mi się grać bo: z braku humoru, ew. gdy "zniknie" mega ważny sejw

Star

ste @psxextreme.pl

dziedzina: RPG (rel publicae gehenna)

aktualnie: Front Mission 4, Star Wars: KotOR



No romy Rozlelo, co się tu dzieje?! Wpływ HIV dotarł się swego pe'Yemka, a teraz jeszcze na świat przyszła polnczka, a i znany miłośnik Formuły 1 też mezle poG(a)merał. Czyżby nadszedł najwyższy czas, abym i ja się o coś poSłarał? Mu ktoś może żonę (oczywiście przyszłą) na zbycie? Najlepiej, aby grała w "Fajnale", jakby co, to mum "sejwy") Tylko kto to wszystko potem pościera? W kuzdym razie gratulacje dla świeże upieczonych tatusiów, choć przyznoc muszę, że im nie zazdroszczę. Z innej beczki - czwarta Misja Frontowa wyrwała mi sporą kartę z życiorysu, do spóły z eRPeGowymi "Wojnami Gwiazd", które zamierzam męczyć aż do zakończenia się przesłanio, która nastąpi ostatniego dnia sierpnia. STAR OCEAN: PHANTOM BRAVE a zaraz po nich FABLE, MEGA MAN i BOKTAI - aż strach pomyśleć co będzie się działo! Normalnie kropówka i jedzenie no glukozie No i jeszcze olimpiada mam nadzieję, że Grecy się szybko uwiną, o Bush nie wpadnie na kolejny pomysł zaszkodzenie komus, tak jak lubi szkodzić swoim rodakom (jego własne gafa) A na osiedlu tuż przed moim blokiem położyli trasę rowerową cała 100 metrów. Mam się cieszyć czy płakać? ☐

Czasami nie chce mi się grać bo: gra jest zbyt prosta

Kali

kali@psxextreme.pl

dziedzina: strategiczne, bijatyki, ROTTK

aktualnie: Crimson Tears, ROTTK IX, Tenchu:K.



Ranek, przebudzenie, Otwiera człowiek oczy. Ostrość powoli reguluje się, obraz przed nim nabiera kształtu ręki wyciągniętej w stronę mej twarzy, trzymającej kieliszek wypełniony przezroczystą cieczą "Dzień dobry Pa", Ech, wakacje:). Wprawdzie do tej pory większość czasu upłynęła mi w atmosferze stacjonarno-remontowej, niemniej zdążyło się już w kilku miejscach pojawić, czy nawet zostać eksmitowanym z domku wypoczynkowego). (...) Atmosfera przed meczem Wisła - Real tak mi się udzieliła, że nawet rozegrałem swój pierwszy mecz w życiu w PES3 - i wiem już teraz że nie tylko "kwadrat strzał X podanie", ale też "kółko wystawka trójkąt podanie wyprzedzające") (...) Wyszło kilka może nie wybitnych ale posiadających coś "w sobie" przygód - vide CRIMSON TEARS czy też wspomniany BUJINGAI spektakularnesc walki z ostatnim bossem w tym drugim po prostu mnie rozłożyło polecam obłukrz sprawę! Polecam też gorącą japoński film "Returner" wspaniale zrealizowany motyw za spowolnionym rodem z gier komputerowych! A co poza tym? Udała mi się wygrać rower górski w pewnym konkursie mam więc cichą nadzieję, że Jawor szlichie wakacyjne i mu wolne. Kończąc, pozdrowiam Młodego i Snajpera ☐

Czasami nie chce mi się grać bo: jakieś młode dziewczę kusi z boku, bo chcę spać

Loki

loki@psxextreme.pl

dziedzina: japońskie gnioty i zmiana pieluch

aktualnie: Driv3r, Diaper Mario:)



Witajmy REALni - znów nie ma polskiego zespołu w Lidze Mistrzów Szkoda, bo zawsze to jakoś promocja Polski. "Steve pojedziny do Iraku, w którym tak śmiesznie mity-gasie w piłkę". A tak, d'pa bladła i pa turystach... (...) Telefonicznie "sypnęłam" sąsiada z dołu, że ten zostawił czajnik na gazie. Po 55 minutach nocnego gotowania czajnik spalił się doszczętnie, cudem oszczędzając mieszkanie i sąsiada, którego z pijackiej drzemki i zakręconego mieszkania wyrwał hohsterski odgłos strażaków. "Bezpośrednich" sąsiadów z piętra obudziło nie wycie czajnika i moje dzwonienie do ich mieszkań by otworzyli mi drzwi na piętrze, ale dopiero spisywanie delikwenta przez policję. Or zniszczenia (...) Niejako z dziennikarskiego obowiązku pragnę na koniec poinformować, że dnia 23.07.2004 o godz. 20:17 na ziemskim podole pojawiła się (3 tyg. wcześniej) Patrycja Ewa najnowsza Lokowa w Redakcji. Wyzej wymienione mo się dobrze, ssie cyca, wali kupki i pierdzi tak, że nawet NIV by się nie powstydził. Na i nic, tylko by spała fala to jak twierdzi mama ma jekuby po tacie (co za pehwarz!)) (...) Na koniec specjalne pozdrowienie dla Gemery z Małżonką i ich nowonarodzonej córeczki Kingi (jakiś wysyp dzieci w Extremie czy co?) ☐

Czasami nie chce mi się grać bo: wolę pospać a ostatnio, bo telewizor budzi "małą"

Mazzi

mazur@psxextreme.pl
www.psxextreme.pl/mazzi

dziedzina: Predator:)

aktualnie: DDR Extreme, Fight Night 2004



Witrew pozorom Ameryka to niekoniecznie kraj grubasów. Po 2 miesiącach ciężkiej pracy schudłem 4,5 kg:) Jest ciężko, ale nie będę narzekał - zacząłem czerpać pierwsze materialne korzyści z mojej wyprawy. Śliczny sprzęt cyfrowy, dolary, laptop, wymarzone trylogia "Back To The Future" na DVD i parę innych drobiazgów osłodziły moją 14-godzinną harówkę. Ostatnio nie miałem zupełnie czasu na granie, ale gdy tylko mogę, to wyskakuję na weekendowe szaleństwa DDR w gronie hardcorowych maniaków. (...) W sklepach już czuć nastrzenie przed zbliżającymi się FARCE i MGS3 - reklamy, prasówki i ogólnie spore zainteresowanie nie pozwala pozostać na te tytuły obojętnym. Zaczynam się przyzwyczajać do tej nowej rzeczywistości i napewno muszę przyznać, że ten tryb życia mi się podobo. Nie ominęły wszechobecnej w Polsce niesprawiedliwości - rzadka kredy można ze swojej pracy wynieść wymierne korzyści. Tutaj za jeden dzień roboty na czarno mogę pozwolić sobie na dużo więcej niż czasem za 2 3 tygodnie w kraju. Czy stanę się materialistą? Mozo... Ale w wieku 23 lat drobniaki na lizaki i lemoniadę nie wystarczą do pełna szczęścia. Pozdrawiam wszystkich serdecznie! (o ja pozdrawiam klawiaturę bez polskich znaków:) -kor) ☐

Czasami nie chce mi się grać bo: lubię wypić i spojrzeć na świat trzeźwo:)

Butcher

butcher@psxextreme.pl

dziedzina: slalom czasoprzestrzenny...

aktualnie: Driv3r, Halo, Ninja Gaiden, GF, DDR



Nie ma co - tegoroczne wakacje, mimo pięknej pogody, zaliczam do bezwzględnie udanych (czy zasługują na miano najlepszych w życiu? Hmm... Zostrzymam to na inną okazję) W końcu nie co roku człowiek kupuje sobie 2 nowe konsole w ciągu miesiąca. Najpierw do szybkiej decyzji zmusiło mnie opalenie Makro oferując nowiutkie PSone za 2 setki. Piękne, malutka, szara, mydelniczka idealnie wpasowała się pod telewizor obok czarnej siostrzyczki. W domu od razu zapachniało GUITAR FREAKS, MGSem i BEATMANIA. Normalnie fazka w oku... Równie dobrze pamiętam pierwsze spotkanie z HALO przed dwoma laty (na pożyczonej konsoli) - już wtedy wiedziałem, że kiedyś Bill mnie dopadnie i właśnie to uczynił szpanując Allegro (pewnych okazji się nie przepuszcza) Tym samym mają dobą skurczyła się do paru minut właśnie odcięłam sobie powieki i zaczynam dozylnie przyjmować kawę. Gdy to czytacie, DeathSquad PE: Ścierb/Norbas/Butcher własnie powrócił z Games Convention w Lipsku. Czy Kojimo bezpiecznie wylecioł do domu, czy też zaginął w czeluściach pokoju polskich dziennikarzy? Stay tuned. Greetzy: Zonca i córa na i sym za wsparcie Krzychu i Kubo z Kępna - keep playing! ☐

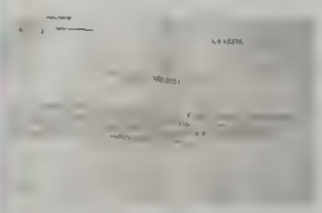
Czasami nie chce mi się grać bo: NIE CHCE ?!?!

Zakupy w Internecie

ciąg dalszy

wpłacone przed chwilą pieniądze. Sam zaraz się tam zjawię... I teraz najlepsze czyli wątek o tym, jak udałem się na...

Komenda policji powitała mnie miłym głosem dyżurnego, który zapytał grzecznie "DO KOGO?!" Gdy wyjaśniłem pokrótce o co chodzi (swoją drogą stojąc z paczką bo zabrałem ją ze sobą faktycznie trudno było się domyślić) - kazano czekać. Przede mną "w kolejce" znajdował się staruszek - skradziono mu z samochodu felgi, wybito dwie szyby i pozbawiono radia, natomiast jeszcze przed nim czekało (z tego co mówili od 1 5 godziny) jakieś małżeństwo. Minęło 15 30 45 minut... Po tych trzech kwadransach wyszedł dyżurny i drapiąc się po głowie rzucił hasłem, żebym udał się do drugiej komendy, bo "tam będzie szybciej"



Zgłosiłem oszustwo, wyjaśniając wszystkie szczegóły zdarzenia. Gość przyjął i spisał zgłoszenie po czym przed jego podpisaniem dał mi je do wglądu. Mimo mało zabawnej sytuacji trudno było powstrzymać się od śmiechu. Do dziś nie wiem, jak w jednym zdaniu można popełnić kilka błędów ortograficznych. Teraz uwaga przyszedłem z dowodami oczywistego przestępstwa, mając na to świadków obecnych ze mną (paczka otwierana w obecności innych osób). Podany nr telefonu oszusta, jego dane, nr rachunku bankowego itd. Słowem wszystko. Jak na tacy. Co robi w takiej sytuacji policja?

Nic. Nie ma mowy by zablokowali wpłacone na poczcie przy odbiorze paczki pieniądze (np. do czasu wyjaśnienia sprawy - chodzi o to, by nie trafiły one w ręce złodzieja). Odebrałem jedynie "potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia" i z takim kwitkiem udałem się na pocztę. Okazało się, że tu na szczęście pracują ludzie mający choć trochę ludzkiego podejścia do sprawy: kierowniczka placówki zgodziła się zablokować przelew, ale tylko na okres 24 godzin. Dłużej nie może bez odpowiedniego pisma z prokuratury. Nie muszę chyba pisać, że aby sprawę trafiła do sądu potrzeba co najmniej kilku tygodni (jak nie miesięcy). Innymi słowy, w majestacie prawa kasa tak czy inaczej przekazane zostanie oszustowi. Genialny system.

Wziąłem sprawy w swoje ręce. Skany pism z policji oraz poczty przesłałem na adres e-mail złodzieja. Zagrywka czysto psychologiczna. W między czasie znajomy namierzył IP z którego wysyłane były przez niego maile. Miasto Wrocław. Korzystał z łącza stałego TPSA (Neostrada), więc zlokalizowanie adresu nie przedstawiało już dużego problemu. Oszust na skutek mojego maila (z dołączonymi skanami) najwyraźniej przestraszył się konsekwencji - chyba nie spodziewał się, że zdziałam tak szybko. Ponadto celowo wprowadziłem go w błąd, iż pieniądze zostały zablokowane na poczcie przez policję i już ich nie otrzyma. Poskutkowało. Oto fragment maila otrzymanego jeszcze tego samego dnia.

() Uff, mogę powiedzieć tylko, że jestem w ciężkim szoku w związku z zaistniałą sytuacją. Jeden z moich "kolegów" z pracy odpowiedzialnych za wysyłkę zrobił sobie głupi kawał moim kosztem. () A co do sprzętu, który do Ciebie dotarł to był on skierowany do innego klienta, a jego wartość wynosi niespełna 300 zł" Natychmiast po tym skontaktował się ze mną telefonicznie (oczywiście z innego numeru, przedstawiając się jako inna osoba, o zadziwiająco identycznym głosie). Krótko przekazałem, że przyjeżdżam najpóźniej do Wrocławia po zwrot całej wyłudzonej sumy. Umówiliśmy się na konkretną godzinę, mnie pozostawało tylko zadzwonić po support. Mysząc akurat wyjechał nad morze, więc udaliśmy się na miejsce w dwójkę razem z Kalim.

Skończyło się na tym, że dostałem "prawdziwą" srebrną konsolę PS2 plus zwrot części kwoty w gotówce, wychodząc odpukać, na zero. Negatywny bohater również przyszedł z kumplem który - chyba żeby było jeszcze zabawniej - rozpoznał w nas osoby z CD (Red Jów. Obaj okazali się bowiem bowiem... Czytelnikami PSX EXTREME. Pozdrawiam jednego z dyżurnych komendy wojewódzkiej policji we Wrocławiu - on też nas czyta)

Ten tekst ma głównie na celu przestrzegać przed niepewnymi zakupami. NIE ZNIECHĘCAM do zakupów internetowych, bo taka forma handlu jest jak najbardziej w porządku. Należy jednak uważać. Nie kupuj nigdy poza serwisem aukcyjnym. Uważaj na osoby mające niewielką ilość komentarzy bądź też komentarze zdobyte na jakiś lipnych aukcjach (typu: sprzedałem 100 sztuk gumek do włosów). Przykre jest to, że w razie oszustwa poszkodowany stoi na z góry straconej pozycji. Działania policji są mizerne i na ich efekt trzeba czekać pewnie co najmniej kilka tygodni. Przychodząc z ewidentnymi dowodami winy (miałem nawet nagrane rozmowy z oszustem w pamięci telefonu komórkowego), ze świadkami, tuż po zdarzeniu - e to Ciebie potraktują jak potencjalnego złodzieja. Kiedy trafiłem na komisariat z korespondencją mailową (na dyskietce), to poproszono mnie, bym gdzieś to wcześniej wydrukował, bo oni nie mają komputera. Kiedy podałem im na tacy dane złodzieja (np. zdobyty adres IP) to policjant zapytał: "Skąd to mam?" bo oni nie mogą tego przyjąć. Procedura jest taka, że najpierw muszą wysłać oficjalną drogą pismo do Allegro, potem do TP S.A. itd. Powiedziałem więc, że dane mam od znajomego. Zadali pytanie: "A jak się nazywa ten znajomy?" "Kuba" - rzuciłem ironicznie.

P.S. Oszust do samego końca twierdził, że to jego "pracownik" pomylił się przy wysyłce. [shi]

SECOND SIGHT

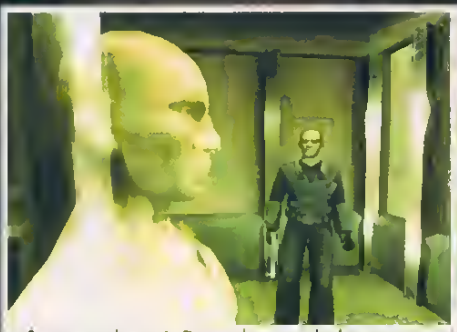


Moce psychiczne, tak? Pamiętam, miałem kilka mocy psychicznych jak byłem jeszcze małym bękartem. Kradłem dzieciom szynkę z butek, wrzucałem pani przedszkolance za cyce i ona wtedy zawsze krzyczała: "Ty gnoju ty psychiczny jesteś!". Eeee... Moce psioniczne? A, to o Pikachu chodzi? Też nie?! Hmmm.. Umiejętność kontrolowania mózgu tak, żeby zrobić z niego groźną broń? To w tej grze będziesz podpalanymi mózgami rzucać? Horror jakiś! Że co - ja niby nic nie rozumiem? Ja zawodowy recenzentem jestem. Poczekaj, po gruby drąg pójdę.

CZĘŚĆ PIERWSZA - PRZEMOC...

I tak to już jest. Moce psioniczne nieodzownie związane są z brutalną walką. SECOND SIGHT idealnie to potwierdza. Kiedy pierwszy raz przekradłem się tu przez brudny, zdewastowany zakład dla obłąkanych, by zagradzającego mi drogę sanitariusza wbić w taflę szkła - dokładnie to poczułem. Podniosłem go pod sufit, usłyszałem dźwięk miażdżonego gardła, dwa razu uderzyłem o ścianę, a później posłałem w szybę - tam i z powrotem. Odłamki szkła spadły na podłogę, zaraz potem to samo pozwoliłem zrobić bezwładnemu już ciału... Nie dotknąłem go jednak nawet palcem! Wszystko dzięki felom mózgu, telekinezie. To pierwsza zdolność którą w sobie znajdujesz, choć dopiero z czas rozwiniesz ją tak, by unosić żywych ludzi. Ona właśnie najbardziej skłania do akcji z gatunku "psycho!", daje poczucie sadystycznej przewagi. Złapani w ten sposób przeciwnicy krzyczą, błagają, bezwładnie strzelają trzymaną bronią, a potem giną efektownie obijając się o otoczenie. W końcu nie bez powodu całą przygodę zaczynasz przywiązany do szpitalnego łóżka, a eskortujący Cię żołnierze stwierdzają, że musisz być ostrym szajbusem...

Nazywasz się John Vattic, choć nie od razu pamięć Ci to wyjawi. Zresztą przypominać będziesz sobie praktycznie przez całą grę i to stanowi jej motor napędowy. Dzięki temu powoli odkryjesz swoje psychiczne zdolności. Dzięki temu weźmiesz udział w wydarzeniach rozgrywających się sześć miesięcy przed dziwną pobudką w szpitalu. Dzięki temu sprawdzisz, jak poznałeś szukane teraz postacie... Tak to właśnie wygląda. Do tego mocno wkręca w fabułę (chcesz poznać o co chodzi jakby), świetnie przeplata misje, a przy tym jest trochę lepiej wykorzystana niż adekwatny motyw w konkurencyjnym PSI-OPS. Zresztą to właśnie główna różnica między SECOND SIGHT, a wydaną miesiąc temu grą z MIDWAY. Tu jest bardziej przygodowo, filmowo i różnorodnie. Po dość podobnym wprowadzeniu (przebicie się przez medyczno-militrany kompleks, a następnie interaktywna retrospekcja z treningu) tytuł nabiera indywidualnego charakteru.





■ Ściemnianie żołnierzy, że Cię nie widzą wrzuca skradnie na wyższy poziom. Trzeba tylko uważać na kamery i można śmigać im pod nosem

Tasowanie rozgrywką i klimatem umiejętnie trzyma przy padzia. Obwiązany bandażem skradasz się przez czyste, zielonkawe laboratoria, kombinując jak wyminąć strażników i kamery. Czytasz notatki, sprawdzasz komputery (fajny patent z klikaniem na ikonki), dezaktywujesz zapory, uruchamiasz windy itd. Słowem zręcznościowe puzzle. Za chwilę bardziej widowiskowo niż w PSI-OPS (ludzie są po prostu więksi, efektowniej się obracają, lepiej obijają). Łykniesz też opcje samoleczenia, wywoływania fali uderzeniowej (w formie energetycznych kul, a później potężnego tąpnięcie), wmawiania oponentom, że Cię nie widzą, czy wychodzenia z ciała. Wszystko oczywiście fachowo wkomponowane w czekające Cię zadania. Śmigając w trybie "niewidzialności" łatwo np. wymijać patrole, ale wystarczy, że wpadniesz w pole widzenia kamery, a czar pryska (mamę oszukasz, tatę oszukasz, ale elektroniki nie oszukasz). Podobnie dzieje się ze strażnikami [illegible] na przeczesywaniu terenu (podniesiony alarm). Z kolei będąc w formie astralnej aktywujesz jakiś potężny przycisk, tudzież przejdziesz przez laserową blokadę, jednak w tym samym czasie Twoje ciało będzie kompletnie otwarte na ciosy. Ot, całkiem pomysłowo opracowane zależności.

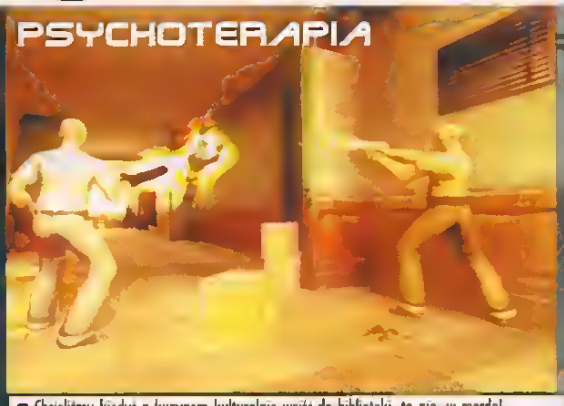
Oczywiście używanie mocy psionicznych wiąże się ze stratą przypisanej im energii. Na szczęście ta dość szybko się regeneruje. Wystarczy jednak, że przehoiujesz, a doznasz



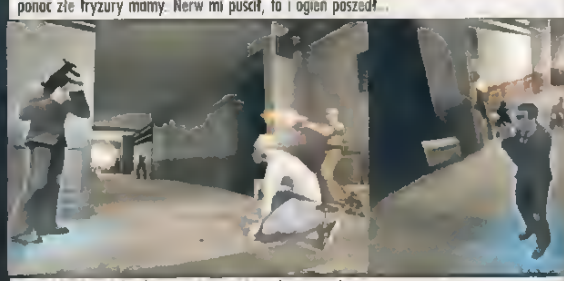
Jednak uderza fleshback Twojej pierwszej [illegible] w terenie (w którą jako naukowiec w [illegible] wpadłeś dość niespodziewanie) [illegible] mniny korytarzy przenosisz się na [illegible], zasypaną śniegiem polę Syberii. Szeroki plan, efektowny lot kamery, oddział siedmiu biegnących z Tobą postaci. Huhi Źrenice same rozszerzają się na taki zastrzyk świeżości. A kiedy powiem Ci, że ciężar rozgrywki zostaje przesunięty w stronę ostrej wymiany ognia? Że całą grupą ostrzeliwujesz się przed rozlokowanymi nad doliną snajperami? Że kryjecie się [illegible] terenu, które zawodowo rozpadają się po kolejnych seriach? Ciężenie ryja nie będzie chyba wtedy policzone tylko na moje konto, jak sądzisz?

CZĘŚĆ DRUGA - NAUKA...

Vattic w misjach "przeszłych" to ładnie uczesany koleżka, do tego cynicznie podchodzący do zjawisk paranormalnych. Vattic w akcji "teraźniejszej" to niebezpieczny desperat o ogromnych zdolnościach umysłu. Ile razy się nie zdenerwuje, tyle razy odkrywa lub rozwija je w sobie. I zaczyna się jazda. Początkowo będziesz wywijał w powietrzu tylko jakimiś biurowym sprzętem, pojemnikami z gazem, ewentualnie zwłokami. Kilka misji później przyjdzie czas na żywych nieszczęśników. Muszę przyznać, że manipulowanie lewitującymi obiektami (prawy analog) wypada stabilnie i chyba mimo wszystko



■ Chcieliśmy kiedyś z kuzynem kulturalnie wejść do biblioteki, to nie, w mordę!, ponoć złe fryzury mamy. Nerw mi puścił, to i ogień poszedł...



■ Gościu się spiął całą sytuacją, że aż prądem zaczął świecić. Kuzyn pociągnął mu dla otrzeźwienia.

Metalowe łóżko, obolałe ciało, pulsująca głowa. Nie wiesz kompletnie nic, nawet jak się nazywasz. Poranny kac? Chciałbyś...

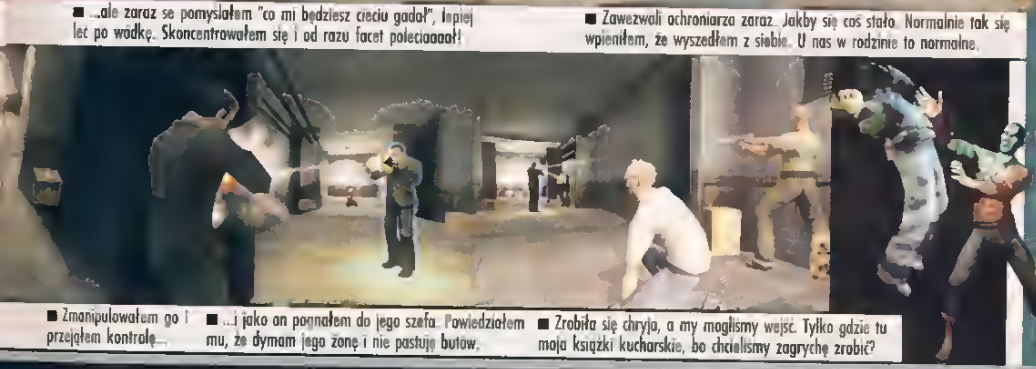
wstrząsu i ekran [illegible] ny, zamysły tilt. Trzeba więc uważać. Najłatwiej chyba zapomnieć się, gdy roztrwonisz zdolność wychodzenie z własnego ciała. Wtedy bowiem pojawia się opcja przejmowania kontroli nad dowolnym, który miał niefart znaleźć się koło Twojej astralnej formy. Wbijanie ołowiu w plecy swoich niedawnych kumpli, czy przenoszenie się za dużą barykadę, by tamtejszym żołnierzom rozstrzelać butle z gazem cieszy jak paczka fajek niemowlaka. Przy tej fizyce i animacji postaci patent naprawdę szarpie za serce. Klimat podciąga też wrzucenie kilku sekcji, kiedy działasz ramię w ramię z innymi postaciami. Może to być cały oddział, babeczka jasnowidz potrzebująca ochrony, czy twardy pułkownik wydający rozkazy. Ważne, że cały czas coś się dzieje, słyszysz komunikaty przez krótkofalówkę, bezpośrednie okrzyki towarzyszy, albo po prostu własne teksty. Zresztą profesjonalnie nagrane dialogi, tło dźwiękowe otoczenia oraz dynamicznie zmieniająca się muza to tutaj iście kinowe zagrywki.

Chociaż wykorzystywenia własnego iba, pobawisz się też w trochę bardziej konwencjonalną gimnastykę. Proste zwisanie na rękach, szpiegowskie przylgnięcie do ścian, wyskakiwanie na moment zza wybranej osłony (i szybki ostrzał), branie "żywych tarcz", a nawet czołganie się szybami wentylacyjnymi oraz chowanie do szafek! Te dwa ostanie motywy przypominają MGS, co tylko dodaje grze smaczku. Od razu wtrącę też, że animacja zarówno Twojej postaci, jak i spotykanych niedorozwojów to wysoka półka. Nad bohaterem przeskakującym barierkę, czy ochroniarzem spadającym w dół krętych schodów naprawdę można się zatrzymać. I to na dłuższą chwilę. Płynne, miękkie ruchy, lekko komiksowy styl (mimika twarzy czasem trochę zbyt przerysowana, kto widział TIME SPLITTERS2 ten wie), zadowalającą ilość polygonów, a do tego nieźle oddana bezwładność. FREE RADiCAL zewsze znało się na rzeczy.



■ ...ale zaraz se pomyślałem "co mi będziesz cieciu gadał", łapiej lec po wódkę. Skoncentrowałem się i od razu facet poleciaaaał!

■ Zawezwali ochroniarza zaraz. Jakby się coś stało. Normalnie tak się wpieniłem, że wyszedłem z siebie. U nas w rodzinie to normalne.



■ Zmanipulowałem go i przejąłem kontrolę...

■ ...i jako on poznałem do jego szefa. Powiedziałem mu, że dymam jego żonę i nie pastuje butów.

■ Zrobiła się chryja, a my mogliśmy wejść. Tylko gdzie tu moja książki kucharskie, bo chcieliśmy zagrychę zrobić?

WYWIAD Z...

FREE RADICAL DESIGN to zespół, który stworzył i rozwinął świetną serię strzelanin FPP TIME SPLITTERS. Część ludzi pracowała wcześniej też nad legendarnym GOLDENEYE. Teraz developer przynosi nam SECOND SIGHT. Oto wypowiedź głównego szefa teamu Davida Doak'a, który mówi m.in. o mocnych stronach gry, nawiązaniach do filmów i sprawnie zbieżności rozgrywki z PSI-OPS. [myszaq]

PYTANIE: Kluczowa sprawa - powstanie pomysłu na moce psioniczne. Kiedy na nie wpadliście? Od kiedy powstaje SECOND SIGNT?

ODPOWIEDŹ. Pomysł na grę z użyciem siły umysłu padł już w 1999 roku, ale FREE RADICAL nie miała wtedy takiego zaplecza ludzi i finansów, by udźwignąć projekt tego formatu. Developing zaczął się więc dopiero w roku 2002, tym niemniej pierwszy scenariusz gry to koniec wspomnianego 1999.

P: Jako był główny impuls, który pchnął was do wcielenia SS w życie?

O: Mieliśmy naprawdę dobrze napisaną historię, zawierającą takie elementy jak chociażby dylematy psychologiczne i po prostu musieliśmy zrobić grę, która by ją umiejętnie rozwinęła.

P: Czy w waszym projekcie znajdziemy coś z TIME SPLITTERS? Nad tą serią pracowaliście przecież tyle lat, że musiała na was wpłynąć. A może inne produkcje zainspirowały jakiś element, którego użyliście w grze?

O: Sama koncepcja SS to odrębne dzieło i nie ma nic wspólnego z TS. Jak mówiłem - pomysł powstał jeszcze przed tą strzelaniną FPP. Z drugiej strony nasi graficy mają wypracowany styl i trudno, żeby go tu zaniechali (np. przy animacji postaci). Jeśli chodzi o inne gry to naszym zamiarem nie było jakiekolwiek wzorowanie się. Chociaż przyznaję, że kilka elementów można pokojarzyć, chociażby chowanie się w szafkach niczym z METAL GEAR SOLID. My sami dużo silniej chcieliśmy nawiązać do kina - tego mrocznego, psychologicznego pokroju "Drabiny Jakubowa" i "Shizu-jący horror, który był też inspiracją dla SILENT HILL - przypis Myszaqa).

P: SS to tytuł dość świeży na waszej liście produkcji - nowe ujęcie kamery (TPP), bogatsza fabuła, narracja rozbita na teraźniejszość i przeszłość... Jak wam się pracowała na nie do końca znanym gruncie?

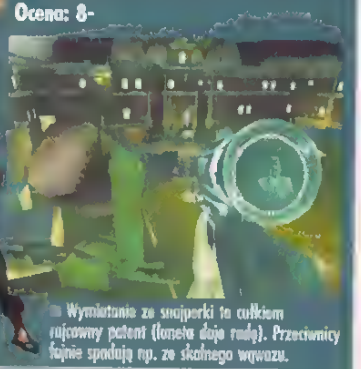
O: Wydaje nam się, że gra lepiej trafiła w specyfikę rynku konsol nowej generacji. To nie jest już zwykła, prosto strzelanina jak TS. Musieliśmy pomyśleć nad reżyserią scenek przerywnikowych, których tutaj pojawia się znacznie więcej niż w naszych wcześniejszych

Kelner, to samo, proszę!



Nie lubię zżymania ciekawych patentów. A jeszcze bardziej nie lubię sytuacji, w której nie wiadomo, kto od kogo zgapił pomysł - tak jak w przypadku PSI-OPS i SECOND SIGHT. Nie lubię, bo nie wiem, komu przyłożyć... Obie gry są dobre i trudno jednoznacznie ocenić, która jest lepsza. W SS podoba mi się feeling płynący z zabawy - spora znaczenie ma tu oprawa graficzna, charakterystyczna dla developera (pamiętamy TIME SPLITTERS i HALF-LIFE). Z drugiej strony, to dopiero drugi tytuł oferujący pełne opcji psionicznych, a mnie założyło się już przejeść - to taka oryginalność na krótką metę. Nie zmienia to faktu, że gra jest naprawdę dobra, lepsza niż PSI-OPS. [koso]

Ocena: 8-



■ Wyeliminowanie ze snajperki to całkiem ciekawy patent (kamera daje radę). Przeciwnicy fajnie spadają np. ze skalnego wywozu.

projektach. Do tego doszły tak oczywiste rzeczy, jak dobre opracowanie kamery śledzącej, sterowania i systemu walki. Sądzę, że niezle sobie poradziliśmy. Poprzeczka naszych umiejętności poszła w górę.

P: Powstała dość zabawna sytuacja - na rynku pojawiła się gra, która wykorzystuje ten sam koncept co SS. Mowa tu oczywiście o PSI-OPS od Midway. Możecie to skomentować?
O: Graliśmy tylko w demo tej pozycji na E3 i mamy ogromną ochotę sprawdzić pełną wersję. Dla nas to ciekawe doświadczenie zobaczyć projekt wychodzący z tych samych założeń, sprawdzić jak inny zespół rozwija i realizuje pomysł na moce psi. Zauważ jednak, że obie gry wraz z własnym rozwojem zaczynają się różnić. Historie są zupełnie inne. Ekipa z Midway postawiła chociażby na bardziej futurystyczny, mdustrialny świat, gdzie moce psioniczne są powszechnie znane i akceptowane. U nas tymczasem funkcjonuje bardziej współczesne, realistyczne środowisko gry, gdzie a wykorzystaniu umysłu jako broni wie tylko garstka ludzi. Oczywiście, że opcja telekinezy i używania spluw zbliża rozgrywkę obu tytułów, ale... To jest swieża, bardzo ciekawa opcja. Jestem przekonany, że niebawem zobaczymy całą masę tytułów mniej lub bardziej wykorzystującą ten trend (już teraz mogę wymienić np. HALF LIFE2 czy DESTROY ALL HUMANS). Myślę więc, że SECOND SIGHT jest na tyle indywidualny i emocjonujący, że warta ga mieć nawet jeśli w kolekcji leży już PSI-OPS.

P: Czy musieliście coś zmienić podczas developingu? Czy jakiś element zostal wyrzucony, bo po prostu nie pasował, albo okazał się nie do zaakceptowania?
O: Najbardziej zaskoczyła nas dobre i sprawne przeniesienie spisanej historii na realia gry. Kilka początkowo założonych scenek musiało wylecieć, ale za to dogralismy inne dialogi i stworzyliśmy nowe, po prostu konieczne dla utrzymania wiarygodnosci zaprezentowanego tu świata. Końcowy rezultat jest taki, że wrzuciliśmy do SS chyba kilkadziesiąt razy więcej zdarzeń związanych z fabułą, niż przewidywaliśmy na początku (w tym także np. kwestie napotykanych postaci).

P: W sekcji na Syberii Grocz działa ramię w ramię z dość dużym, militarnym oddziałem. Nie może jednak wydawać im poleceń. Nie chcieliście, aby w SS pojawiły się motywy rodem z taktycznych shooterów TPP?
O: To wynikała ze scenariusza. Bohater gry nie jest tam liderem - da grupy trafia jako żołdoziab, lekka nawet na siłę. Chcieliśmy oddać to uczucie. Wiesz, taką chęć dorównania, sprawdzenia się nawet wtedy, gdy trafiasz w odległy G:zywoł.

P: Moglibyście na koniec zwięzle przedstawić najmocniejsze strony SS?
O: Oryginalna mieszanka grywalnosci (strzelanina, skradanko, moce psi) i metuzinkowa historia ją wprowadzająca.

Dzięki za rozmowę!

CZĘŚĆ TRZECIA - WYBÓR...

Przy tak szerokim zestawie akcji, jakie Vattic mogli podejmować, system gry nie mógł obejść się bez pewnej swobody. I - tu maksymalne zaskoczenie - nie obszedł! Styl rozpracowania danej miejscówki w wielu przypadkach zależy tylko od Ciebie: czy na chama wybijesz wrogów, czy użyjesz mocy psi i bezazelestnia przekradniesz się dalej. W większych kompleksach pojawia się kilka dróg, co jakiś czas developer wrzucił też kilka drobnych, przydatnych smaczków. Można np. po cichu zajść od tyłu naukowca przeglądającego książki w bibliotece, założyć mu chwyt i wydusić kod aktywujący komputer. Można też rozwalić wszystkich koleżków w lokacji, a następnie odszukać stosowne zapiski. Motyw z domem wariatów, gdzie dasz radę normalnie się przekraść, ale równie dobrze użyjesz formy astralnej wypuszczając psycholi z izolatek, rozwalaf Kolesie w kaftanach rzucają się na sanitariuszy, Ci wzywają ochronę, robi się zadyma, wyje alarm, wyją sami mieszkańcy brudnych korytarzy... Na moich oczach jeden z nich zatłukł strażnika, po czym został rozstrzelany przez bandę pięciu żołnierzy, na których próbował skoczyć. Masakra. Nie jest to może jakaś wielka swoboda, ale sam przyznasz, że uatrakcyjnia wyprawę.

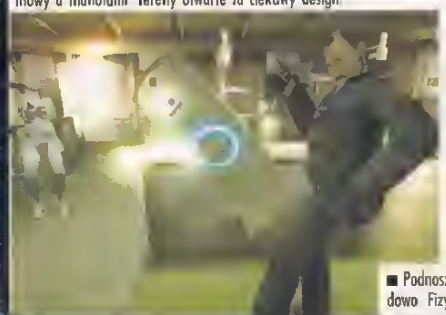
Przez różnorodność i scenariusza, i podejmowanych w nim akcji, misje naprawdę aż kipią rajcownością. A to śmigasz podziemnym parkingiem, korzystając z osłon słupów i nawalając w turlające się buta (jest nawet akcja rodem z matriksa, kiedy od kul rozlupują się betonowe filary). A to przekradasz się przez rosyjską bazę wbijając w głowy przeciwników usypiające strzałki. A to znów sprawdzasz zasypaną śniegiem wioskę, w ostrej zamieci trafiasz wąwozem na zdewastowaną stację kolejową, czy przeczesujesz nowojorskie slumsy. FREE RADICAL jak na sztab ludzi od zawsze związanych ze strzelaninami FPP (seria TIME SPLITTERS, kiedyś GOLDENEYE I PERFECT DARK) swobodnie przeskoczył w produkcję TPP. Nia jest standardowo, zapewniam. Przede wszystkim możesz dowolnia wybierać - czy chcesz klasyczną kamerę śledząca Twoje plecy, czy też zawieszoną w różnych częściach lokacji, bawiącą się w filmowe, płynne ruchy. Czasem pomaga jedna, czasem druga. Ciekawie rozwiązano też opcję celowania ze snajperki. W prawym dolnym rogu ekranu pojawia się wtedy widok z lunety, a konsola przez lekkie autocelowanie pomaga zlokalizować Ci obszar z przeciwnikiem. Resztę (np. headshoty) korygujesz ręcznia. Wygodne. Pojawiła się nawet możliwość widoku FPP z ładnie animowaną bronią, choć niestety tylko do stabilnego rozglądania się po terenie.

CZĘŚĆ CZWARTA - NO TO ZDEMOLUJ TEN LOKAL!

Fizyka rozciągającego się przed Tobą świata podgrzewa klimat. Poczynając od liści lekko unoszonych wiatrem, przez potrącane podczas biegu puszki, krzesła, pudła i większe obiekty, a na ludziach wijących się w powietrzu kończąc - wszystko wygląda bardzo sugestywnie. Developer dorzucił do tego jeszcze takie efekty, jak rozwalający się tynk, odłamujące drewno, pękające szkło, wyładowania energetyczna, czy ślady zostawiane na posadzce... Jest co przeorać znajdowanymi tu karabinami, strzelbami, czy elegancko ładowanym obrzynem. Miło. Całość wraz z charakterystyczną, "miękką" grafą, płynnia rozłożonym światłem oraz gładkimi powierzchniami tworzy z SS naprawdę stylowy kawałek kodu. Wersja na Xboxa atakuje pełnymi 60 klatkami animacji (PS2 to 30 fps'ów; wszędzie zdarzają się jednak

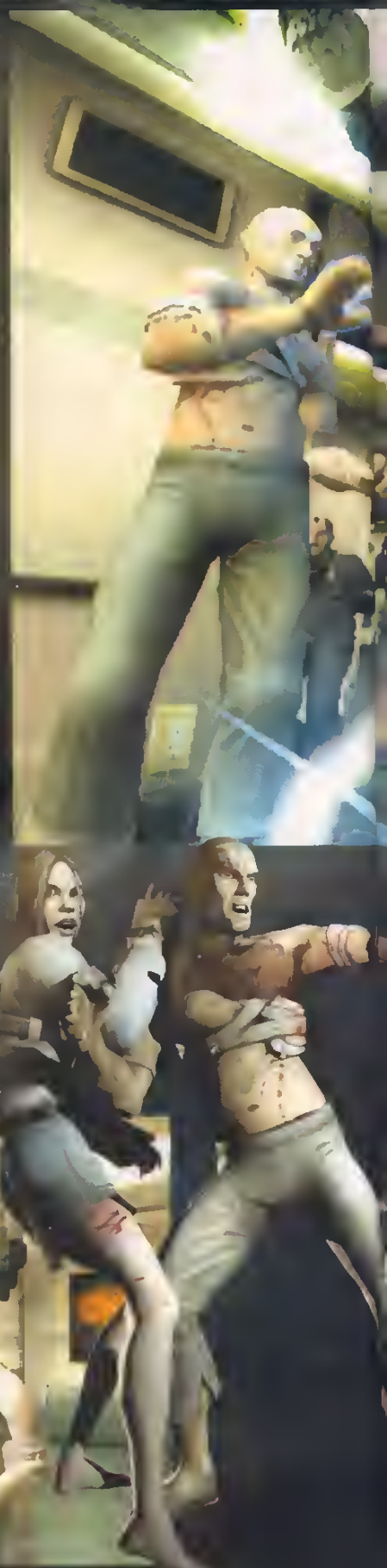


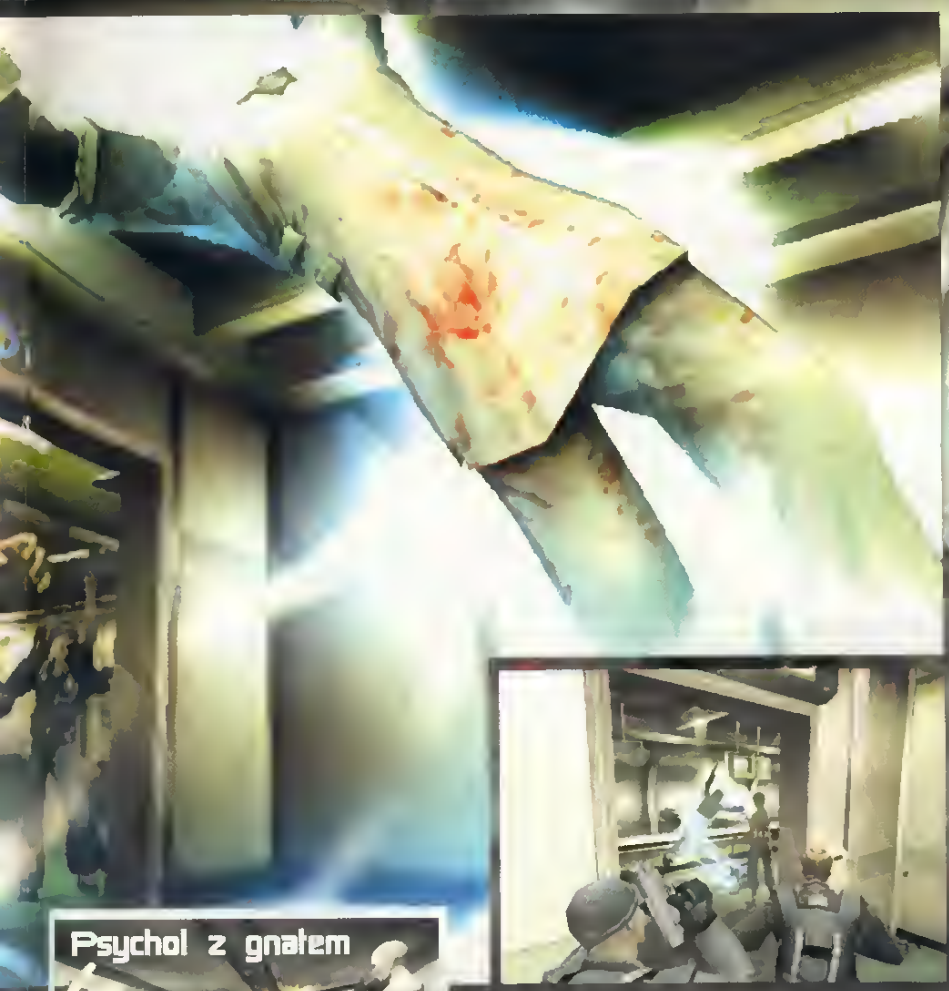
■ Scenerie cieszą różnorodnym, mocno zmiennym klimatem - nie ma mowy o monotonii. Tereny otwarte to ciekawy design.



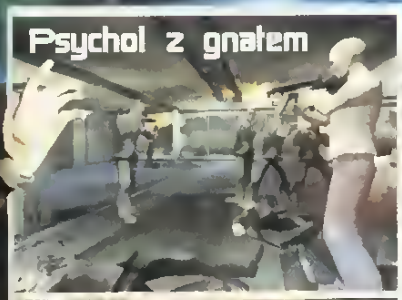


■ Podnoszenie obiektów siłą woli i rzucanie ich po lokacjach wygląda zawodowo. Fizyko efekciarska podkreśla ten patent ("szmaciane lalki" included).

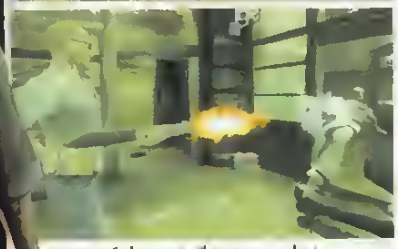




Psychol z gnatem



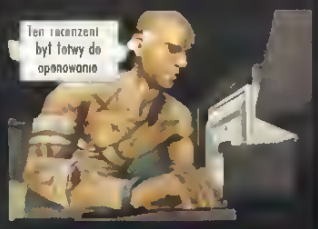




■ Ciała przeciwników targane ołowiem, uderzane falą energetyczną (przechodzą efektowne wyładowania), uskane w powietrze. A niech jeszcze znajdzie się coś wybuchowego w pobliżu! Można naprawdę świetnie bawić się w układanie morderczych spektakli. W końcu Vattic to psychol

lekkie zwolnienie) i ostrzejszymi teksturami. Tym niemniej na obu konsolach taki np. parking z mokrym betonem, pociągnięty delikatnym bump-mappingiem, czy stare domy otulone połaciami śniegu to miejsca, które warto zobaczyć. Design lokacji zasługuje na wysokie noty.

Wbrew moim wcześniejszych wrażeniom SECOND SIGHT to naprawdę świetna produkcja - uderza od poziomu gry dobrej, by po dwóch misjach wciągnąć niesamowicie. Trochę w niej czegoś z HALF-LIFE (doktor śmigający po militarnej bazie), trochę z HITMAN (wybór drogi, zakład psychiatryczny), najwięcej jednak indywidualnego, filmowego charakteru. I choć zbieżność z PSI-OPS jest nieunikniona, to jednak scenariusz oraz jego realizacja broni się tu znakomicie. Wraz z kolejnymi wydarzeniami coraz bardziej odczujesz różnicę... Jeśli więc miałbym wybierać - bardziej polecam dzieło FREE RADICAL, choć nie jest to jakaś kolosalna przewaga. Obyśmy tylko za moment nie uświadczyli jeszcze pięciu innych produkcji, w których koncentrując mózg np. zwiniesz furę, albo zagotujesz wodę. Chociaż może ...□



WERDYKT Myszaga

CODEMASTERS PRZYGODOWA

PSX 8 8 9 8 **8+**

Niby to samo co w PSI-OPS, a jednak inaczej ubrane - bardziej przygodowe, bardziej różnorodne.

PLUSY	MINUSY
▲ filmowy klimat	▼ lekkie zwolnienia animacji
▲ różnorodne misje	
▲ stylowa oprawa	

GRACZ: MEMORY 160KB MOŚNIK - DVD

Gra pojawi się 24 września, również na konsolę GameCube.

games WORLD

KONSOLE w super cenie
sprawdź a nie uwierzysz



największy wybór GIER
ponad 200 tytułów w ciągłej sprzedaży



markowe AKCESORIA
tylko dla wybrednych



wysyłka GRATIS !

Geant Fort Wola
ul. Połczyńska 4 Warszawa
(022) 876 14 48
pn-pt 09.00 - 21.00
niedz 09.00 - 20.00

C.H. Wileńska
ul. Targowa 72 Warszawa
(022) 331 60 31
pn-pt 08.30 - 22.00
niedz 10.00 - 19.00

NA HASŁO PSX RABAT 5%



■ Tarczy (przypisanej pod R'em) nie użyłem w grze chyba ani razu... Wolę przelewać czyjąś krew, niż patrząc jak przeciwnik upuszcza mi maję).



■ Jedna z zaklęć, rażące wszystkich znajdujących się w czerwonym okręgu. A jeśli coś jest do wszystkiego, to jest do niczego. Czy jakoś tak.



■ Naparzanie ze znacznie większymi od bohatera maranami to w SUDEKI chleb powszedni



■ Nie, wbrew pazarom to nie "bengal", tylko silniczek odrzutowy, dzięki któremu Elco może latać.



Jak zżynać, to z najlepszych, jak rznąć, to najlepsze (?). Japończycy już dawno zakochali się w amerykańskim "style of life", przyswajając zen wiezowce, hamburgery, umiłowanie dla kiczu i całą masę bzdurnych wytworów tzw. "kultury". Mechanizm ten dzieła również w drugą stronę - Amerykanie zaimportowali sobie karate, origami i karaoke (a Lech Wałęsa obiecywał Polakom drugą Japonię). SUDEKI jest przykładem próby przeniesienia wzorców z Kraju Kwitnącej Wisni do amerykańskiej gry. Jakie są trzy podstawowe skojarzenia z japońskim eRPeGiem? Raz - nastoletni bohater. Dwa - powinien mieć kolorowe (najlepiej niebieskie) włosy. Trzy - musi uratować świat przed zagładą. I panowie z CLIMAX to wszystko uwzględnili, ba, zamiast jednego bohatera wrzucili czterech, co by popisać się oryginalnością. No tak, oryginalność najwyższych lotów.

Świat zwany Sudeki przestał istnieć - w wyniku spisku jednego z bogów, Helgou (to ten zły) rozpadł się na dwa równoległe światy. Drugi z bogów, Tetsu (to ten dobry) stara się przywrócić zachwianą równowagę, ale Helgou ma w zanadrzu chytry plan. W obliczu nadchodzącej apokalipsy Tetsu obejmuje opiekę nad czwórką młodych ludzi, w których ucieleśnione są cechy czterech legendarnych bohaterów z epoki rozpadu Sudeki. Jest więc młodziak z gorącą głową Tal, księżniczka Ailish, naukowiec i wynalazca Elco oraz dzika i cokolwiek prymitywna Buki. Fabuła mało oryginalna, momentami naiwna, chwilami pretensjonalne ale i upstrzona humorystycznymi dialogami. Pełni bardziej dodatek do rozgrywki, niż na odwrót. I tak powinno być.

Walki odbywają się w czasie rzeczywistym i jeśli miałbym sięgnąć po jakieś porównanie, bezzwłocznie wskazałbym na serię Selken Densetsu" ("... of Mana") od SQUARESOFTu, zwłaszcza jej trzecią część (na SNESa). Biegamy beztrosko aż do momentu pojawienia się jakiejś większej polany lub placu, wówczas wyskakują przeciwnicy, postać wyciąga oręż i zaczyna się szlachtowanie. Każdy z bohaterów posługuje się inną bronią - dla Tala będzie to miecz, dla Buki dwie kosy. Ailish dysponuje magiczną różdżką, a Elco ostrzeliwuje się z miotacza laserowego. Tu ciekawe rozwiązanie - o ile w przypadku dwóch pierwszych bohaterów kamera usadowia się na pozycji TPP (jak w dowolnym "hack & slash"), tak dwoma ostatnimi postaciami Gracz porusza się w FPP! Patent interesujący i potęgujący zróżnicowanie postaci. Broń biała oznacza większe obrażenia dla przeciwnika (można wykonywać trzyciosowe combosy, są też juggle), ale i zwiększa ryzyko odniesienia ran, natomiast użytkowanie projectile'ów niesie ze sobą mniejsze straty, zarówno własne, jak i te zadawane przeciwnikom.

Zauroczenie programistów z CLIMAX japońskimi eRPeGami widać też po czarach i zaklęciach, które rzucają bohaterowie SUDEKI. Każdy z nich ma 6 Skill Strikes, które równie dobrze mogą zrobić krzywdę przeciwnikowi (bezlitosne manto ewentualne nadanie negatywnego statusu), jak też podreperować nadwątlone zdrowie ekipy i przywrócić do życia mniej uważnego herosa. SS nabywa się w trakcie gry za punkty przyznawane po osiągnięciu kolejnego levelu doświadczenia. Można je też wydać na podniesienie HP lub SP (Skill Points), ewentualnie dopakowanie siły rażenia - ciosów lub odpalanych SS. Meandry tego niezle zaplanowanego systemu dopełniają Spirit Strikes, czyli unikatowe i potężne ataki możliwe do wyprowadzenia po naładowania żółtego paska widniejącego przy wizerunku postaci w prawym dolnym rogu ekranu (napełnia się on przez zadawanie ale i odnoszenie ran). Spirit Strikes każda z postaci otrzymuje od Tetsu w określonym momencie gry, najczęściej razem z nową zbroją. Oręż z kolei należy skołować we własnym zakresie - kupić bądź znaleźć w jednej ze skrzyń licznie rozrzuconych po Haskili i Akiorii, dwóch światach Sudeki.

Zarówno zbroje, jak i miecze czy różdżki można enchantować, czyli nadawać im specjalne właściwości. Kombinacji nie ma zbyt wielu, ale przydają się w walce - pomocne jest zarówno zwiększenie strat zadawanych przez broń, szansy na Critical Hit, jak i zupgrade'owanie napierśnika o zaklęcie chroniące przed jednym z kilku negatywnych statusów.

Osobny akapit należy się menusom. Tu autorzy spisali się na medal - są ładne zgrabne i funkcjonalne. Nie stanowią niezbędnej konieczności, ale wręcz pomagają w zonantowaniu się w cyferkach i nazwach - np. po zebraniu jakiegoś nowego przedmiotu na ikonce z "Items" pojawia się zielony plus sugerujący, że powinniśmy sprawdzić, co doszło do inwentarza. Można również przestudiować niezwykle przydatny bestiariusz i wykorzystać wskazówki służące pokonaniu danego potwora. Podczas walki mamy do dyspozycji szybkie menu (pod Y). Po jego uaktywnieniu wydarzenia na ekranie przechodzą w slow-motion, a Gracz może użyć przedmiotu, zmienić broń czy przygotować sobie odpalenie specjalnego ataku. Przydatna jest funkcja podporządkowania szczególnie często używanych itemów do konkretnego przycisku na D-padzie - ułatwia to życie. Komplikacje zaczynają się przy trudniejszych rywalach - grzebanie wśród kilkudziesięciu przedmiotów w inwentarzu zajmuje często sporo czasu, a nawet w slow-motion przeciwnik może nam zrobić "kuku". To na szczęście jedyny zgrzyt w tej kwestii. Istotny jest fakt, iż podczas gry sterujemy jedną postacią, ale często mamy do dyspozycji inne (w różnych konfiguracjach) którymi steruje konsola. W każdej chwili można jednak "przeskoczyć" na innego bohatera, by np. wykorzystać jego unikatowy Skill Strike.





SUDEKI

Klasyczny–nieklasyczny



SUDEKI to najwyraźniej odpowiedź Microsoftu na japońskie RPG, gdyż zawiera dosłowny mix elementów spotykanych w grach z KKW, choć nie tylko Charakterystyczne Save Pointy (BALDUR'S GATE DA), zręcznościowe walki (KINGDOM HEARTS), obszarowe czary (GRANDIA), specjalne umiejętności do rozwiązywania zagadek (WILD ARMS) oraz specyficzne realia połączenia techniki i magii budzą wiele skojarzeń. Mamy tu nawet wielkie kryształy (czyżby wzorowali się na FINAL FANTASY. CC?), zadbano również o "uczesanie inaczej" głównego bohatera oraz "ubrane inaczej" bohaterki, a także wręcz basniową aprawę graficzną. Wcale jednak nie jest mi smutno z tego powodu, gdyż owa mieszanina pasiadło całkiem niezłą dawkę grywalności, choć na miano hitu na pewno nie zasługuje. Uwiera mnie przede wszystkim słaba dopracowane AI postaci kierowanych przez komputer, gdzie jedynie nastawieni na atak wojownicy robią, co do nich należy, aż się prosi o możliwość gry wieloosobowej, choćby z wykorzystaniem Xbox Live! Również dialogi nie należą do najbłyskotliwszych, a już naprawdę rozi włączenie do tego wszystkiego fontann krwi tryskających z przeciwników, choćby ta była jakieś DIABLO czy coś takiego. Fajnie mi się grało, ale jakoś za bardzo nie tęsknię do kontynuowania przygody. [star]

Ocena: 7+

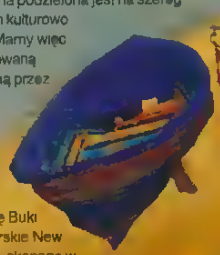
Jak na RPG przystało jest walka, jest eksploracja, jest też sporo kombinowania. Zagadki logiczne nie nastręczają wielu trudności, ale nieraz trzeba się przy nich sporo nabiegać. Chcąc zapewnić sobie szerokie pole do popisu w układaniu przeszkód, autorzy wyposażyli każdą z postaci w charakterystyczną zdolność. Tal potrafi przesuwać ciężkie skrzynie, Ailish umie "zrobić coś z niczego" (zmaterializować niewidzialny obiekt np. skrzynię lub most). Buki może wspinać się po niektórych ścianach, a Elco dzięki odrzutowemu silniczkowi na plecach jest zdolny w pewne miejsca doleciec, jeśli tylko znajdzie kryształy napędzające ów sprzęt. Zagadki są sympatyczne i miło ze programiści urozmaicili w ten sposób sekwencje "nie-walkowe".

Wizualnie jest okazale. Zwłaszcza początek gry znamionuje kunszt grafików - przyroda niemal żyje! Ptaki szczebiocące gdzieś na dziedzińcu nieopodal, motylek beztrosko unoszący się koło głowy Tala, subtelny ruch liści. Fajnie jest przełączyć się na chwilę na widok FPP i przyglądać się otaczającej przyrodzie. Miłe wrażenie szybko pryska, bo okazuje się, że "tam gdzie jednak nie można wejść" - swobody tu niewiele, bo poruszać można się jedynie po wyznaczonych traktach. Zresztą kolejne miejscówki znacznie mniej zachęcają do eksploracji - zielone łąki zastępuje czerwień lawy wydobywającej się z popękanych kraterów, a sielankowy krajobrez w jednym miejscu oznacza szaroburą ciemność w świecie równoległym. Niemniej autorom udało się nadać światu Sudeki specyficzny klimat: kraina podzielona jest na szereg odmiennych kulturowo regionów. Mamy więc zmechanizowaną zamieszkaną przez roboty Transentię, zacofane w rozwoju plemię z którego wywodzi się Buki czy nadmorskie New Brightwater, skąpane w słońcu odbijającym się od spienionych fal. Estetom życia obrzydzą skoki animacji - jest ich zaskakująco dużo.

Na wysokości zadania nie stanęli natomiast dźwiękowcy. O ile gadki postaci nagrane są profesjonalnie i da się ich słuchać (zwłaszcza niemal szkockiego akcentu Elco), tak muzyka jest... tragiczna! Na początku jeszcze jakoś ujdzie, ale potem albo jej nie ma (uaktywnia się dopiero przy okazji starć), albo stanowi jakąś mizerną namiastkę pojęcia znanego pod nazwą "motyw muzyczny". Co powiecie na smętny numer podobny do tego, który przygrywał w pierwszej części "Diablo" przy zwiedzaniu miasta? Albo na motyw żywcem wyjęty z "Rejsu" (sic!), charakterystyczne zawodzące rzępolenie? Tak, w SUDEKI można się poczuć jak na filmie z czasów PRL! Powtórzę to raz jeszcze - muzyka w tej grze to tragedia.



Ale ogólnie rzecz biorąc jest jak najbardziej pozytywnie. Ciekawe pomysły (walka FPP), zróżnicowanie umiejętności postaci, widowiskowe ataki specjalne - tak prezentuje się "jasna strona" gry. "Ciemna" występuje również i składają się na nią uciążliwy momentami backtracking (czyli konieczność wracania do wcześniej odwiedzonych lokacji), beznadziejna oprawa muzyczna oraz pewien schemat, w który szybko popada rozgrywka. Chwila biegania po wyznaczonym trakcie, rozbijanie beczek i otwieranie skrzyń z przedmiotami, po czym jakiś większy plac, na którym przychodzi stoczyć pojedynek i tak w kółko. Na szczęście dynamika i krwistość starć w części rekompensuje ten szablon. Niepokoi mnie - i wnioskuje, że zaniepokoi również i Ciebie - jeszcze jedna rzecz. Skończyłem grę, a na liczniku wskazującym spędzona z SUDEKI godziny widnieje liczba 15. Nadmienię, że zaokrągloną w górę. Jak na eRPeGe to niewiele, ale wnioski pozostawiam Twojemu osądowi - je z produkcją CLIMAX bawiłem się świetnie.



WERDYKT

Koss

CLIMAX	RPG
8	7

8-

"Amerykanie przyprawiają sobie złośliwe oczy". Może być lik, jest tylko kwestia dobrze - zabawnie lekki grafizm.

PLUSY	MINUSY
▲ przyjemna, odprężająca gra	▼ krótki czas gry (jak na RPG)
▲ dynamiczne walki	▼ muzyka
▲ fukcjonalne menusy	▼ schematyczne (ułakidy) rozgrywka

WYMAGANIA: Athlon 2 | 1 GRACZ

Termin wydania: [illegible]

CATWOMAN

Kobiety zdecydowanie rzadziej są superboheterami (poslanki Beger nie liczę). Nic więc dziwnego, ze jak się jakaś znalazła, to od razu spece od marketingu chwycili temat - gościnny występ w "Batmanie", teraz samodzielny film, no i oczywiście gra... Kobieta-Kot wylądowała. Machnęła pazurkami i skoczyła łapać myszy. Eeee... Myszaki też? O rany, a ja taki nieuczesany!

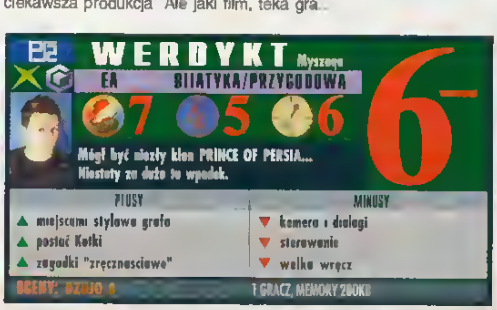
Film pojawi się u nas po wakacjach (scenariusz i dialog to czysty plastik, ale dla klimatycznych ujęć oraz ponętnych Halle Berry i Sharon Stone można rzucić okiem). A jaka jest same gra? Na początek małe zaskoczenie. Myślałem, ze dostanę kolejną sieczkę w stylu "DMC lazało obok", a tu proszę, lekka zmiana klimatu... Taka bardziej w stronę PRINCE OF PERSIA. Rozgrywka opiera się tutaj bowiem o schemat pokroju "przedostań się do dużej lokacji, sprawdź jej układ, wyczaj jak dostać się do wyjścia gdzieś u góry, przemknij korytarzem, wpadnij do następnej, dużej lokacji." Tak się bowiem składa, ze babeczka odziana w lateksowy kocí strój potrafi wspinać się po ścianach (wbija w nie pazury), odbijać od nich, huśtać przy pomocy trzymanego w ręku bata (otwiera nim też zapadnie), czy np. łapać i okręcać wokół wystających drążków (jak rasowa gimnastyczka). Bieganie po dachach i śmiganie po przeróżnych rusztowaniach to dla niej szybkie śniadanko bez kawy. Trzeba więc trochę pokombinować, gdzie się wspiąć, gdzie zaczepić batem i przebiec po ścianie, a gdzie odbić od zamkniętego przed chwilą kontenera... Zamkniętego wpadającym tam ciałem - bo zestaw kocich ruchów na wspinaczce wcale się nie kończy.

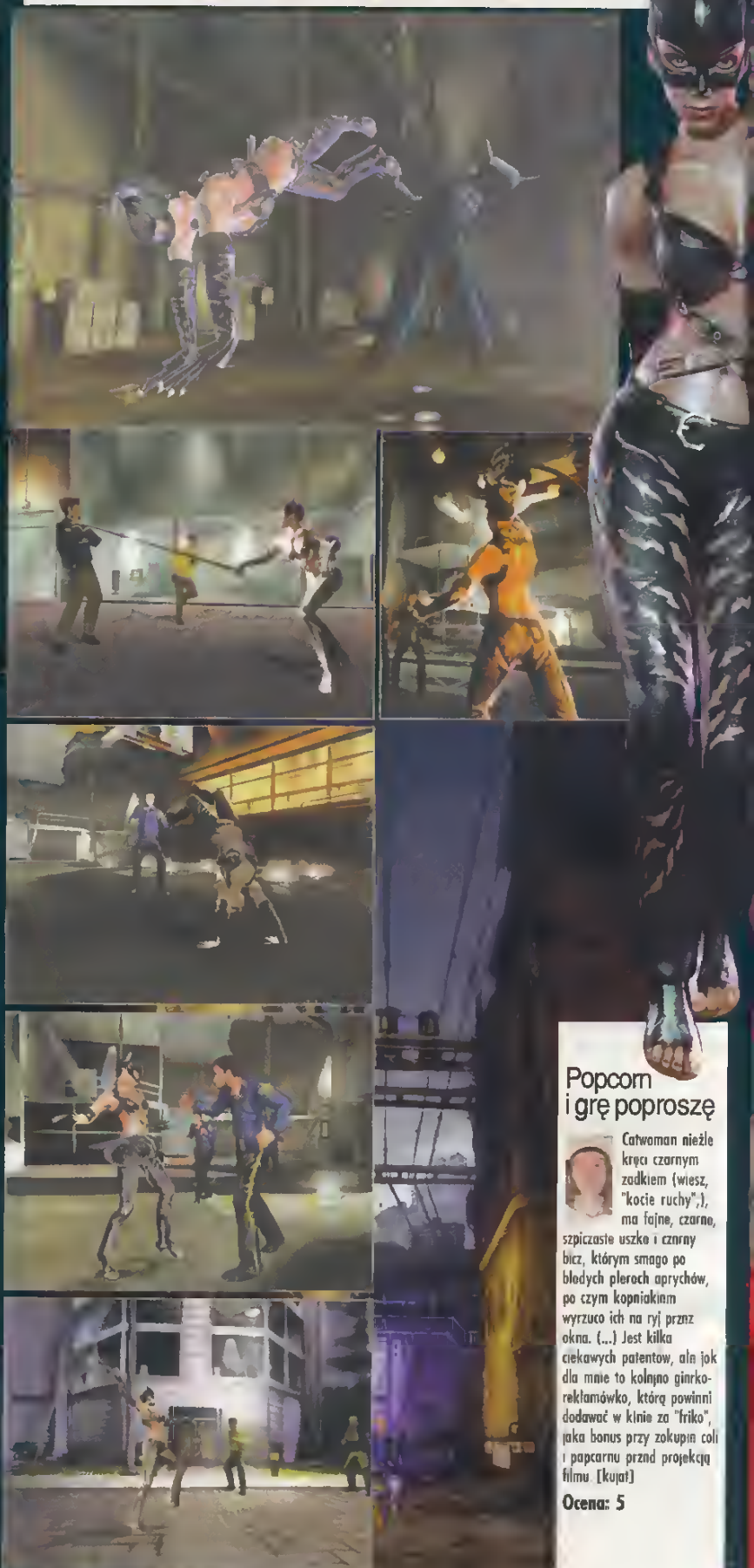
Deweloper uderzył chyba w jak dotąd nigdzie nie sprawdzający się patent - ciosy zadajesz wychylając prawą gałkę analoga. Możesz trzaskać batem, możesz rozdawać akrobatyczne kopniaki. Niestety, starcia z przeciwnikami wypadają słabo, schematycznie, a kończenie ich przez wrzucanie kolesi do śmietników, szafek, pudeł, czy innych zsypów (nie da się ich zabić) budzi lekki uśmieszek. Zabieg dobry dla fanów Power Rangers. Możliwe do wykupienia dodatkowe ruchy tylko na moment podkręcają tempo. Owszem, wyrwanie spluwy przy użyciu bata, zasłanianie się przeciwnikiem, czy tryb na kształt "bullet-time" to krok w dobrą stronę, ale AI oraz design przeciwników i tak wszystko mocno ściąga w dół. Cieszą za to liczne akcje wpływające na otoczenie, a przy okazji Twój postęp w grze. A to uruchomisz maszynerię na złomowisku, spowodujesz łańcuchową eksplozję dźwigu, a to zrzucisz beczkę uderzającą w drzwi, czy zniszczysz instalację elektryczną nocnego klubu. Wszystko po to, by odblokować jak dotąd niedostępne przejścia. Rajcowny i efektowny zabieg.

"Stary, kumasz te kocie ruchy..." jak mawiał Bolec z "Chłopaki Nie Płaczą". Mówił, mówił, ale teraz przyszła Halle Berry i zakręciła odzianym w lateks bioderkiem.

CATWOMAN przy swojej, nawet udanej, koncepcji cierpi na dwa niewybaczalne błędy. Po pierwsze, co już zaznaczyłem - mało wygodne, nieprzemyślane sterowanie. Przy trudniejszych ewolucjach naprawdę często się z nim walczy. Drugi, równie poważny minus to kamera. Miała robić długie, śledzące ujęcie, a tymczasem po prostu utrudnia orientację. Niby da się ją regulować (krzyżak), czy włączyć na moment widok FPP (koci wzrok pozwalający np. zobaczyć ciepłe jeszcze ślady), ale po chwili i tak kadr jedzie swoim torem. Grywalność cierpi zatem mocno.

Całość ratuje trochę oprawa, uderzająca takimi smaczkami jak kałuże odbijające otoczenie, bump-mapping wrzucony na nierówną posadzkę (także na PS2), wygładzone tekstury, smugi rozmazującego się światła, czy w końcu zgrabnie kręcąca tyleczkiem bohaterka. Znajdziesz też kilka niezłych miejscówek (chociażby budowę, czy dachy kamienic). Szkoda tylko, że dialogi mimo udziału aktorek i sama fabuła (szczątkowa) to jakieś nieporozumienie. Halle wygłasza sztywne, tanie teksty, goniąc co rusz kolejną bandę oprawców, za cel mając zemstę i dopadnięcie ponętnej Stone. Schemat. A szkoda, bo mogła być z tego dużo ciekawsza produkcja. Ale jaki film, taka gra...



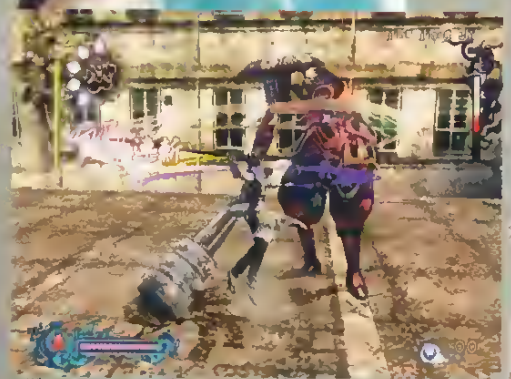


Popcorn i grę poproszę

Catwoman nieźle kręci czarnym zadkiem (wiesz, "kocie ruchy",), ma fajne, czarne, szpiczaste uszka i czarny bicz, którym smaga po bladych plecach aprychów, po czym kopniakiem wyrzuca ich na ryj przez okna. (...) Jest kilka ciekawych patentów, ale jak dla mnie to kolejna ginrko-reklamówko, którą powinni dodawać w kinie za "friko", jako bonus przy zakupie coli i popcornu przed projekcją filmu. [kujat]

Ocena: 5

BUJINGAI



■ Wbrew pozorom, to wcale nie jest boss - głowne demony są znacznie większe.



■ Oto i "clashing" - jego piękno w pełnej okazałości można jednak dopiero docenić w ruchu



■ W walce wręcz - rych zwarć kamera ustawia podążając za bohaterem - widok z kamery z Ninja Gaiden z Xboxa

Pos[illegible]ający specyficzny, unikalny urok dzieło, które jednak niaodłącznie sprawia wrazenie jakby wypadkowej kilku znanych rzecz czy takia coś moze byc atrakcyjne? Wyobraźmy sobie przykład - najpierw w typowo męski sposob oczy Mili Jovovich, usta Angeliny Jolie piersi Carman Elactry, brzuszek Salmy Hayak, pupcia J Lo, a nogi HiVa ? Cóż - muszę przyznać, że gdyby to jaszcze do końca dopracować, to byłbym z miejsca skłonny nawet wysłać płatnego SMSa o treści MOCNO, byleby tylko mieć szansę na spotkanie się z takim "dziełem", choćby w celu przedyskutowanie wspólnych zamiłowań filatalistycznych. A przekładając to na język Gracze czy interesuje Cię dość specyficzny tytuł, który ma w sobia coś i z SHINOBI / NIGHTSHADE, i z OTOGI, i z DEVIL MAY CRY, a nawet NINJA GAIDEN? Jeśli tak, to spójrz w stronę BUJINGAI THE FORSAKEN CITY

Esancję rozgrywki mozna byłoby opisać mianem platformówkowej bijatyki, w niektórych miejscach delikatnie nacechowanej elementami przygodówki (znajdź "klucz", coś przełącz, wypij "bronka"). O fabule mozna spokojnia zapomnieć (czyt. Ty vs damony), a skupić się jedynie na rozgrywce. Klarowana przez nas postać potrafi doskonale biegać po ścianach, odbijać się od nich, chwytać się wszelkich oparć, a nawet szybować w powietrzu, co by dostać się nawet w najbardziej na pierwszy rzut oka niedostępna miejsca - a secretów tu CI pod dostatkiem. Warto wspomnieć, ze sterowanie jest jedną z najmocniejszych stron BUJINGAI - proste, pracyzyjna i intuicyjne pozwala czerpać pełną radość z rozgrywki, tak w trakcie momantów platformówkowych, jak i walki. A te ostatnia rozwiązana jest dość ciekawie - niby prosto, a niezwykle przyjemnie. Sprawia na pierwszy rzut oka wrażenie "masher friendly", gdyż opiera się na klepaniu głownie dwóch klewiszy i dokładania do tego róznych atakow magicznych, wyskoków i kontynuacji w powietrzu. Jednak cały urok zabawy tkwi w umiejętnej lawiracji między przeciwnikami i podtrzymywaniu wskaźnika combo (spróbuj kilkaset - e nawet 2500 hit!). Bardzo ciekawie zaś przedstawia się sprewe blokowania, tzw. clashing - postecie zaczynają wymachiwać broniami, zbijając nawzajem swoja ataki w bardzo pokazowy sposób, starając się skontrować, tudziez obejść/przaskoczyć przeciwnika przy dobrze wymierzonym uniku.

Wrażenia wizualne stanowią niezwykle mocną stronę tego tytułu. Dość powiedzieć, ze gra wygląda jakby była żywcem zapodawena na Xboxie - grefa ostra niczym katana Ryu Hayebusy, tekstury wysmienitej jakości, a do tego wszystko zechwycająco i wzorcowo wygładzona - ten tytuł powinno pokazać się kazdemu narzekającemu na kwestie anti-altasingu w PS2. Do tego full wypas wszelkiej maści efektów specjalnych, dobrze oddanych cieni i reflaksów świetlnych. Animacja nawat przez momant nie speda choćby do 59 fps'ów, a warto wiadzieć, ze niezwykle gorącą akcję przyozdabia cełą feeria rozbłysków i ślicznych smug pozostawianych ze tnącymi ostrzami. Wiadz tez, ze walka potrafi być niezwykla SPEKTAKULARNA - obraz "tańca" postaci w trakcie wymiany ciosów podczas wspomnianego "clashing", stosownia podkręcony pracą kamary sprawia iście filmowa wrazenie! Wyskok dwóch wojowników, wymiena sarii ciosów w powietrzu, odarwanie się od siebie i wylądowanie z przyjęciem odpowiedniej pozy - to naprawdę moza zachwycić! Narzekać jedynie mozna ne małą róznorodność tekstur w obrębie danego atapu (kłaniają się ograniczenia pamięciowa), a takza dość prostą architekturę poziomow, w dodatku wiejących pustką, na niektórych poziomach widoczność solidnie ogranicza mgła, ale akurat pokrywa się ona z klimetem tych plansz (vide lasek bambusowy, czy ośniezone góra).

SPRAWDŹ TO KONIECZNIE! Choć w ocenianczce nie widnieje powalająca ocena, to wiedz jedno: gra, choć kuleje w kilku miejscach, to naprawdę może zachwycić! No i Gackt w roli głównej sprawdził się wyśmienicie.

Widać, ża tytuł był tworzony z pasją i entuzjazmem - i to naprawdę się udziela, jeśli tylko podłapiasz jego klimet. Taaak... Unikalną zaletą BUJINGAI jest właśnie to, ze posieda duszę. Owszem, czasam potrafi nieco wiać monotonią, brakuje mu bardziej zróżnicowanego bestiariusza, a przeda wszystkim większej ilości bossów - ci, ktorzy są, wypadają naprawdę wspaniale. Niestety, gra jast tez krótka - te 8 etapów idzie zaliczyć w przeciągu 10 godzin, z czego przynajmniej połowę "z marszu" i bez najmniejszych problemów. Dopiero pojawiająca się później dodatkowe stopnie trudności pozwalają wykrzesać z tytułu właściwą rajcowność. Jak dla mnie jest to taki cichy hit, który jadnek nia każdy docani.

WERDYKT Kolego

TAITO BIJATYKA/PLATFORMOWA

8 7 7 **7+**

Wyjątkowy i kontrowersyjny tytuł: albo się w nim zakochasz, albo wmusz za kichę.

PLUSY	MINUSY
▲ mega spektakularna walki	▼ krótki i z początku za łatwy
▲ doskonałe sterowanie i klimat	▼ nie każdemu się spodobe
▲ niesamowicie rajcowy za HARD	▼ czasem monotonny (niektore etapy)

OCENY: LOKI 7

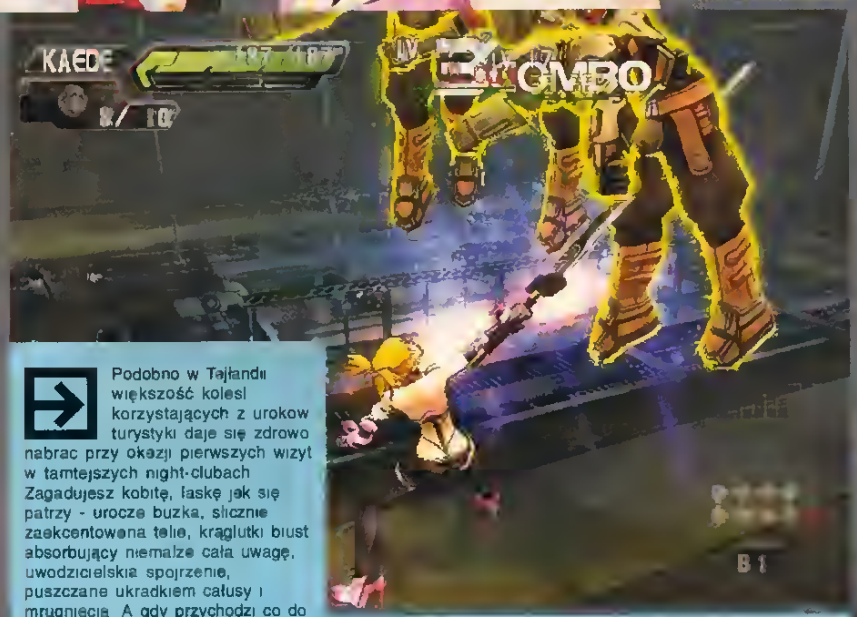
1 GRACZ, MEMORY 113KB

NOSNIK - DVD

CRIMSON TEARS



DIABLO, HACK'i BALDURS GATE w wersji hardcore - ganianie po "lochach" przełożone na proste, acz przyjemne mordobicie z wykorzystaniem broni palnych!











Podobno w Tajlandii większość kolesi korzystających z urokow turystyki daje się zdrowo nabrać przy okazji pierwszych wizyt w tamtejszych night-clubach. Zagadujesz kobitę, laskę jak się patrzy - urocze buzka, slicznie zaakcentowana talia, krąglutki biust absorbujący niemalże cała uwagę, uwodzicielskie spojrzenie, puszczane ukradkiem całusy i mrugnięcia. A gdy przychodzi co do czego - ZONK! Pani z siusiakiem. Tudzież facet z cyckami - jak kto woli. Shemale'ow jest tam od groma. Jak widać, pozory mogą mylić. I mnie tak właśnie ostatnio zmyliło CRIMSON TEARS - gra firmowana przez CAPCOM zapowiadała mi się na chodzoną nawalanko-strzelankę, solidną młóckę połączoną z gnieniem przed siebie.

Jak się okazuje owszem, grę reklamuje CAPCOM, jednak developerem jest znana dobrze grupa DREAM FACTORY, która zasłynęła choćby z UFC TAPOUT'ów, czy też EHRGEIZ i obu części TOBAL, wydanych jeszcze pod skrzydłami SQUARE. Zgadza się też, za w grza przyjdzie Nam sporo biegać, strzelać i lać po buzkach. Jednak gdyby tylko to stanowiło esencję CRIMSON TEARS - w dodatku podaną w tak prosty sposób - to przyznam szczerze, ze tytuł ten szybciutko odesłałbym Ścierze, dołączając do przesyłki nie uprane po precy skarpetki pani Bogusi (Pani Bogusia jest sympatycznym listonoszem i przy niewielkim wzroście waży z jakieś półtora Ściery). Czym więc jest CT? Ano, jest to specyficzny action-RPG, którego można byłoby porównać do trybu przygodowego z TOBAL NO 2 lub jeszcze lepiej do cieszącej się uznaniem seni HACK. Do dyspozycji Gracza oddane są trzy postacie, jednak nie tworzą one druzyny, gdyż w danym momencie kieruje się tylko jednym bohaterem. Startując ze swej bazy wypadowej (garaż), zapuszczamy się w różne industrialne kompleksy, pełniące rolę typowo eRPeGowych "lochow". Podobnie jak w choćby w HACK, są one generowane losowo (tzn. za kazdym razem napotkamy na odmienny układ lokacji), a w dodatku wielopoziomowe - im dalszy level, tym większy obszar do zwiedzenia, więcej pułapek i trudniejszych przeciwników. Na kazdym poziomie generalnie chodzi o odnalezienie teleportera, który pozwoli Nam przenieść się na następne piętro - i tak w kółko, az do spotkania z bossem, po pokonaniu którego otwiera się przed Nami dostęp do innej, wielopoziomowej lokacji.

Tak to wygląda z grubsza, bo w rzeczywistości rozgrywke jest urozmaicona o wypełnianie questów zadawanych przez NPC, jacy kręcą się wokół naszej bazy wypadowej. Wśród NPC odnaleźć mozemy tez handlarzy ekwipunkiem, czy tez swoistego, futurystycznego "kowala" pozwalającego nie tylko naprawiać bronie, ale takze ulepszać je i modyfikować przy wykorzystaniu rozlicznych materiałów, jakie uda się odnaleźć w trakcie naszych przygód. Tak, tak - elementy RPG w tej grze przekładają się nie tylko na rozwój postaci (m.in. rozbudowywanie combosów), ale tez własnie na kombinowanie z modyfikacjami oręża i sępienie na odnalezienie przeróżnych "rara weapons", tudzież ciekawszych zabawek vide miotacz ognia czy wiertła. Jednak w odroznieniu do gier pokroju .HACK, tutaj akcje to niczym nieskrępowana, choć dość prosta młócka z kleceniem combosow, niosąca ze sobą nieco old-schoolowy, przyjemny feeling, jak ulał pasujący do tego typu gry. Przed kazdym zepuszczeniem się w "lochy" mozesz wybrać sobie postać, o musisz wiedzieć, ze rozrozniają je nie tylko podstawowe statystyki, lecz przede wszystkim specjalizacja w danych typach broni (np. mozliwość korzystania z dwóch mieczy na raz). Co jest ciekawe, jezeli jedna postać padnie gdzies w walce, to mozna wysłać innego bohatera z misją ratunkową, co by nie stracić zdobytych przez poprzednika przedmiotów, tudzież dokończyć walkę z bossem.

Nie będę ukrywał, ze CT nie zalicza się do pozycji wybitnych, potrafi nawet czasem znużyć. Ale co jak co, naprawdę solidnie wciąga - jestem święcie przekonany, że znajdzie swoich amatorów (polecam szczególnie fanom wspominanego HACK) nawet takich, których nie zaspokoi pojedyncze ukończenie gry (~25 godzin) i pokuszą się o tryb "EX", dodatkowe questy i lepsze bronie na "hard" oraz bonusowe dodatki w postaci np. strojow z bijatyk Capcomu.

WERDYKT Kellego

CAPCOM | BIJATYKA/RPG

7 | 6 | 7

7

Taki mordobiciowo-strzelaninowy .HACK. Losowo generowane plansze i tworzenie broni.

PLUSY	MINUSY
▲ action/RPG przełożony na old-schoolowy bijatykę	▼ monotonia i łatwizna
▲ zabawa z modyfikacjami broni	▼ losowo tworzone poziomy = powtarzające się elementy graficzne
▲ bossowie	

OCENY: ??????????????? | 1 GRACZ, MEMORY 51KB | NOŚNIK - DVD

Pita



Formula One 04

Tegoroczny sezon Formuły 1 minął półmetek. Nowe reguły, nowe samochody nowe tory, nowi kierowcy, ale tylko jeden zwycięzca Schumi deklasuje rywali jak nigdy dotąd Ferrari bawi się z przeciwnikami jak chce, a wszystkie wschodzące gwiazdy dograzające się przed sezonem, zajmują dalekie lokaty na liście rankingowej. O ile tutaj nic nie ma prawa się zmienić i kolejny tytuł powędruje do Włoch, o tyle kibicom spod znaku Maca, Williamsa czy Renault pozostaje dopalić konsolę i dzięki niej spróbować zmienić historię Ale czy na pewno warto zmieniać ją z najnowszym dzieckiem SONY?

GP Australii, Tor: Licencja

Tak jak w zeszłym roku, również i tym razem SONY wykupiło licencje na "wszystko i na wszystkich" Mamy nowe reguły kwalifikacji, nowe i stare przebudowane tory, zmienione bolidy oraz rzecz jasna (zastąpiono wreszcie karykatury kierowców aktualnymi zdjęciami) Nawet taka zmiana jak zmniejszenie prędkości w boksach została zauważona i zmieniona w kodzie gry

GP Malezji, Tor: Tryby Rozgrywek

Standardowe Arcade, Time Trial czy pełny sezon nie powinny dziwić nikogo, jednak SONY poszło dalej i na wzór zeszłorocznej "formułki" od EA, zrobiło 10-letnią karierę zawodniczą Po wybraniu wizerunku i nazwiska, zaczynamy jako "leszcz" w świecie F1 Kilka testów, parę propozycji i możemy startować w jednym z biedniejszych zespołów Dobre wyniki owocują lepszym kontraktem, złe - wyrzucaniem na bruk i rozpoczęciem wszystkiego od początku Polecam jednak zabawę z trybem kariery rozpocząć do pewnej wprawy, gdyż o zadnych wyłączeniach flag, uszkodzeń nie ma mowy, a i poziom trudności jest tu trochę wyzszy

GP Bahrajnu, Tor: Oznakowanie

Ciekawie rozwiązano system oznakowania tras O ile strzałki na ekranie to system znany między innymi z COLINa czy WRC, to pewną innowację jest radar, który informuje nas czy dojeżdżając do zakrętu mamy prędkość, która pozwoli bezpiecznie go pokonać Rozwiązanie okazało się dość łatwo przyswajalne - kolor na strzałce zmienia się z zielonego na czerwony i odwrotnie, dzięki czemu początkujący gracze będą mogli lepiej wyczuć, kiedy hamować a kiedy przyspieszyć Zawodowcy znają trasy na pamięć i jedynie wyczucie oraz charakterystyczne punkty na trasie biorą za znaki do hamowania czy przyspieszania

GP San Marino, Tor: Grafika

W skrócie można to nazwać tak - żyleta Choć do zeszłorocznej wersji nic się nie zmieniło Wszystko wykonane z najmniejszymi detalami, nic się nie dorysowuje, nic nie zacina, a ostrość grafiki daje po oczach Nawet przy nadmiernej ilości samochodów na trasie, nie widać ani na chwile zrywania framerate'u Także bolidy wykonano perfekcyjnie z wszystkimi detalami i reklamami na maskach (oczywiście oprócz papierosów), a trasy "na żywca" przeniesiono z realnego świata Może czasami jest tutaj trochę zbyt kolorowo, ale chyba doszukuję się na siłę wady

GP Hiszpanii, Tor: Dźwięk

Każdy miłośnik Formuły 1 dez problemu rozróżni silnik Ferrari, BMW czy Toyoty W tym względzie producenci wykonali kawał dobrej roboty jednak tym co lubią sobie posłuchać „melodyjek" podczas jazdy pozostaje włączyć radio lub magnetofon, bo w grze tego nie uświadczą

GP Monaco, Tor: Ustawienia

Prawdziwy majstersztyk dla miłośników tego tematu Zmienic da się wszystko do przekładni skrzyni biegów po kąt nachylenia spojlera Dobrze rozwiązano tutaj sprawę ustawień fabrycznych Da się na nich wygrać nawet na najtrudniejszym poziomie przez co nie będą spędzać enu z powiek Gracza. Oczywiście podczas pobijania rekordów zabawa w mechanika staje się nieodzowna i trzeba coś tam podokręcać i przestawić, bo cudów się na tym nie osiągnie

GP Kanady, Tor: Pogoda

STUDIO LIVERPOOL do zawsze słynęło z fachowosci w tym temacie Wszystko dzieje się tak realistycznie, ze nietrudno pomylić ekran telewizora z oknem w pokoju Niewinne chmurki potrafią po pewnym czasie wyrzucić z siebia taką ulewę że widoczność ogranicza się do minimum. Nie muszę chyba nadmieniać, ze jazda w takich warunkach wymusza zmianę opon i stylu jazdy, ze zwiększeniem ostrożności włącznie

GP USA, Tor: Opór Powietrza

Wyprzedzanie w F1 jest możliwe tylko w dwóch przypadkach Pierwszy to błąd kierowcy drugi to wykorzystanie tunelu aerodynamicznego, więc grzechem byłoby pominięcia go w grze Ten pierwszy w F1 04 zdarza się jednak rzadko, więc trzeba skupić się na umiejętnym chowaniu się za samochodem przed nami, gdyż efekt tunelu odwzorowano bardzo realistycznie Widać nawet przy prędkościach powyżej 200km/h, jak pęd powietrza tworzy smugi na tylnym spojlerze rozcinającym wiatr

GP Francji, Tor: IQ

Zgodnie z oczekiwaniami można było przypuszczać, ze zeszłoroczny pomysł z regulacją „rozumków" konsolowych przeciwników pojawi się i teraz „Olej do głowy" podzielono na 4 miarki, a ile tego wiejemy w mózgi konsolowych graczy zależy do nas i naszych umiejętności Nie polecam przesadzać na początku gdyż przeciwnicy wykazują się takimi zachowaniami, ze niejeden kierowca po 20 letach praktyki na naszych drogach takich nie posiada Czekają na najmniejszy nasz błąd, by wyprzedzić, wykorzystują opór powietrza, walczą do końca i zjeżdżają, gdy są dublowani Nie sposób nie wspomnieć o pomocy partnerskiej na torze Umiejętne blokowanie pomaga partnerowi przemknąć na wyższe pozycje Efekt jazdy po sznurku poszedł definitywnie w produkcie SONY do lamusa.

GP W Brytanii, Tor: Multiplayer

Standardowo można pościgać się we dwóch na podzielonym ekranie Trochę cierpi na tym oprawa wizualna otoczenia toru, ale nie na tyle zebym mógł się czepieć Ponadto dobrym rozwiązaniem jest opcja jazdy dla czterech graczy, gdzie jazda dobywa się po kolei (tylko w „czasówce") Jeden ustanawia rekord, a pozostali mając jedno okrążenie na każdym podejściu próbuje go poprawić Dobra zabawa na imprezę

GP Niemiec, Tor: Online

Tak jak zapowiadano, opcja online służy do podsyłania wyników na listę rankingową na Necie Takie rozwiązanie eliminuje ewentualne oszustwa i przekłamania znane choćby z rankingów Codemasters (COLIN) Rekord leci kabelkiem do bazy i żadna ingerencja osób trzecich z kodami wynikow nic nie da (choć podobno Polak potrafi ...)

GP Włoch, Tor: Uszkodzenia

To jedna z wisienek na torcie tego tytułu Oprócz standardowego "kapcia" czy zatarcia silnika, rozwalić da się praktycznie wszystko Trochę nieuwagi i koniec zabawy Obojętnie, czy władujemy się na bandę czy na inny samochód Spojlery to małe piwo, bo z tym mechanicy w boksach dadzą sobie radę, ale już defekt koła kończy przygodę na torze definitywnie Naprawdę trzeba być uważnym do końca, gdyż przegranie wyścigu na ostatnich okrążeniach nie należy do najprzyjemniejszych doznań

GP Chin, Tor: Sterowanie

Przez lata grania nie miałem chęci nauczyć się jazdy gałkami analogowymi Osoby z podobnym "problemem" co ja przeżyją szok, gdyż w opcjach nie można zmienić sterowania na "krzyżak" Ten służy jedynie do zmiany siły hamowania i kontroli trakcji Rozwiązaniem jest tu kierownica, jednak nie każdego na nią stać, a i nie każdy potrafi jeździć z jej użyciem efektywnie Cóż, trzeba przełknąć ślinę i próbować przestawić się na gałki

GP Japonii, Tor: Model Jazdy

Wzór do naśladowania Realizm wprost wypływa z ekranu. Tak dobrego symulatora jazdy jeszcze nie było, nawet wersja zeszłoroczna musi ustąpić pola w tej dziedzinie

GP Brazylii, Tor: Dodatki

Przekaz telewizyjny na dobre wszedł w "formułki" do SONY, bo i teraz mamy go w opcjach Ustawiamy przeciwników, wybieramy GP i obserwujemy wyścig "Kamerzyści" są dardzo pomysłowi, przez co w stosunku do poprzedniej wersji wzrosła radość z oglądanie Kolejnym dodatkiem (który można było zauważyć już w innych konsolowych wyścigach) są sędziowie na poboczach tras (bardzo czujni i gdy trzeba, zamachają odpowiednimi flagami w zależności od sytuacji na torze) Szkoda, ze po przejechaniu linii mety nie ma gostka z szachownicą, ale nie wymagajmy zbyt wiele Kolejny dodatek to „bolidy z tamtych lat", które otrzymuje się po wygraniu odpowiedniego trybu gry Zobaczymy czym jeździli Senna, Mansell czy Lauda Niestety, samochodami tymi można poszalać jedynie w Time Tnalu gdzie, służą do pobijania czasów

Podium:

Mistrz może być tylko jeden FORMULA 1 na rok 2004 pokonała rywali. Partner z teamu w postaci zeszłorocznej wersji godnie walczył do końca i minimalnie został wyprzedzony, za to konkurencja pozostała daleko z tyłu Co tu gadać - pozostaje Wam się ubrać, zbić świnię i biegiem do sklepu - bo kochac F1 i nie mieć tego tytułu, to jak być w Zakopanem i nie widzieć Tatr □

PS2 WERDYKT Gumzy

SONY	WYŚCIGI
9	7
10	9

Kwiecie, serwis, aktualna licencja, grafika i model jazdy z zeszłorocznej półki. Czego więcej trzeba by być najlepszym?

PLUSY	MINUSY
▲ oprócz minusów, wszystko	▼ brak sterowania na "krzyżaku"
	▼ "poszkowe" odgłosy przy stłuczkach

BCENY: LOSER 8+ | 1-4 GRACZY, MEMORY 646KB | NOŚNIK - DVD

GRADIUS



To już piąta część, tak? W takim razie nie wiem, jakim cudem przegapiłem wszystkie poprzednie, gdyż od tygodnia nie gram w nic innego. Otwieram piwo, odpalam GRADIUSa i tyle mnie widziano...

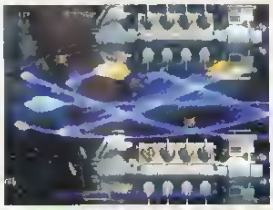


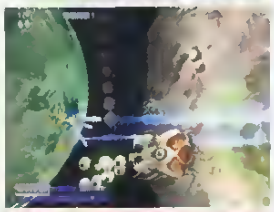
Pomimo faktu, ze większość ludzi kojarzy mnie jedynie z bijatykami, to jestem także gorącym fanem strzelanin wszelkiej maści, arcade'owych zaś szczególnie. Cóż, być może nie aż takim, żeby kolekcjonować wszystkie niszowe japońskie produkcje, jednak temat pasjonuje mnie na tyle, by po dorwaniu takiego tytułu tłuc w niego po nocach aż do upadłego. Nieustanny scrolling ekranu i hordy przeciwników, a między nimi coraz mocniej dozbrajany, lewitujący w kosmicznej kanonadzie pojazd - sam miód, pomimo że idea jest prosta w założeniach i doczekała się już wielu wcieleń.



Jak na ich tle rysuje się GRADIUS V? Muszę przyznać, że perfekcyjnie trafia w moje gusta, gdyż przy zachowaniu przejrzystej prezencji i operując oszczędnie fajerwerkami graficznymi, oferuje szalenie dynamiczną rozgrywkę, dumnie nawiązując do najlepszych, oldschoolowych tradycji. Grafika jest ostra i wyraziste - absolutnie żadnych zwolnień, mimo ze wszystkie obiekty są trójwymiarowe (podobnie jak i tła). Te drugie może nie chwytają za serce ilością szczegółów, ale mają kilka planów i ciągle dzieje się na nich coś nowego - każdy poziom zaczynamy na otwartej przestrzeni, by później spenetrować instalacje przeciwnika i po przedarciu przez kręty tunel dotrzeć do szefa. Co więcej, zróżnicowanie kolorystyki, jak i rozmaitych przeszkód terenowych nie pozwala się nudzić - stacjonarne działka, miotacze ognia, zamykane grodzie, "żywy" tunel, przypominający przełyk, czy też deszcz meteorytów - gra ciągle stawia przed pilotem nowe wyzwania. Doczepić się można natomiast designu bossów, szczególnie tych początkowych - fajnie atakują, jednak z wyglądu są jacyś bez polotu. Dopiero potem rzecz się rozkręca - mechaniczny pająk bądź organizm z pulsującym sercem budują bardzo fajny klimat. Ponadto, zwykli przeciwnicy są bardzo różnorodni i stanowią ciągłe wyzwanie.

No właśnie - przeciwnicy, wypadałoby ich czymś wytępić i tu ponownie GRADIUS V ujmuje swą wyrafinowaną prostotą. Ugrade pojazdu wygląda następująco - każdy zebrany power-up przesuwa nas o jedno pole na znajdującym się u dołu paska. Są tam kolejno: przyspieszenie, bomby, podwójny strzał, laser, satelita (o tym za moment) oraz osłona. Niewiele tego, zdawałoby się. Cóż, moje wrażenia też początkowo nie były najlepsze - jednak po kilku rozgrywkach okazało się, że KONAMI trafiło w dziesiątkę! Najważniejszą modyfikacją są satelity, których można zdobyć aż cztery - strzelają one tą samą konfiguracją, w którą wyposażyliśmy pojazd, ponadto niszcząc przeciwników samym dotykiem. Powiedzmy, że zebraliśmy już bomby, podwójny strzał oraz cztery „pomocników" - siła ognia da naprawdę ostry wykop! I nie potrzeba tu dziesiątek broni, gdyż GRADIUS V oferuje nam cztery rodzaje 'szyku" satelitów, które wybieramy przed rozgrywką. Pierwszy oferuje "usztywnienie" formacji, drugi pozwala rozciągnąć ją na prawie cały ekran w pionie, kolejny umożliwia kierowanie ognia w dowolną stronę, a ostatni daje możliwość stworzenia osłony wokół statku. Każdy rodzaj ma swoje zalety i pozwala na niezwykle precyzyjne kierowanie ogniem, co w oczywisty sposób przekłada się na ostrą jatkę i jeszcze więcej satysfakcji z gry.







Wady widzę tylko dwie - GRADIUS V nie wypala oczu wykonaniem, na dodatek po n-tym przejściu potrafi znudzić. O ile nowoczesne produkcje oferują wiele fajerwerków graficznych, tak jednak często zawodzi framerate, opcje uzbrojenia, bądź tytuł taki zbyt prędko się przejada z powodu monotonii. GRADIUS V jest inny - wymagający, przemyślany i mocno wciągający - szczególnie w trybie dla dwóch graczy. Szczerze polecam! □

WERDYKT Mutlego

KONAMI	STRZELANINA
7	8
7	

8

Nie tak ładny jak R-TYPE FINAL, ale gra się z wiele fajniej. Oldschool w najlepszym wydaniu!

PLUSY	MINUSY
▲ ultra-wyżywka dla 2 graczy	▼ jak zawsze - prędzej czy później się przejeo
▲ świetny system broni	▼ design niektórych bossów zawodzi
▲ przejrzysta, płynnotka grafika	

OCENY: KUJOT 8 | 1-2 GRACZY, MEMORY 3 VKB | NOŚNIK: CD

Termin wydania wersji PAL: 29 października 2004

FANIK
www.fanik.pl
FIGURKI
kolekcjonerskie
Z gier, filmu, sportu



Sprzedaż wysyłkowa:
www.fanik.pl
e-mail:info@fanik.pl
tel.:(0-58)304-31-86
tel.Kom.:606-392-040

SHELLSHOCK





"Dziś mija mój pierwszy dzień. Jestem w piekle. W samym środku. W miejscu, które wita zapachem mokrej trawy i wonią tysięcy galonów spalonej benzyny, jaką w powietrzu zostawia napalm. Podobno każdy żołnierz, który tutaj wyląduje, jest już martwy. Teraz to mój dom. To mój Wietnam."

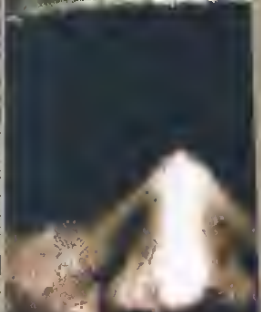
Jeden z najbardziej zaciętych, morderczych konfliktów, w jakim wzięły udział wojska USA właśnie wyciągnął po Ciebie ręce. Xbox i PS2 otrzymały SHELLSHOCK: NAM'67. I wiesz co? To nie będzie miłe, ładnie uczesana gra. Doświadczysz wojny, w której obie strony między zaciętą walką o każde wzgórze, o każdą ulicę (o ile jakaś się trafi) brały jeńców, wybebeszały ich i zostawiały na widoku. Uderzanie w morale wroga było priorytetową sprawą. Nie dziw się więc, że jedna z początkowych misji przywita Cię ścianami starego fortu umazanymi krwią Twoich kolegów, oraz ich głowami czy korpusami ponabijanymi na zerdzie. W rękach masz karabin, przed Tobą jest dżungla - nie licz więc na pokojowe poklepywanie po ramieniu.

Dżungla jest najazona masą pułapek, a na karabin musisz uważać. Zapamiętaj to, jeśli chcesz przeżyć. Broń przy długim prowadzeniu ognia potrafi się zaciąć, lufa mocno odskakuje od namierzonego celu, amunicja znika w niesamowitym tempie, a wchodząc w głębszą wodę musisz wysoko unosić zelastwo (co akurat robisz automatycznie, ale klimacik jest filmowy, no i stajesz się wtedy bezbronny). Do tego nie dysponujesz żadnym alternatywnym, ciężkim sprzętem - na stanie masz tylko ten karabin, który aktualnie nosisz. Po prostu ostra partyzantka, bez dzikich szarż, za to z uważnym kryciem każdej strony. Powolne przeczesywanie zarośli, kiedy widok zza pleców przenosi się nad Twoje ramię, szybsze ruchy w pozycji lekko schyłonej, nagłe pady na ziemię i czołganie się w trawie, błocku, ludzkich resztkach. Tak właśnie wygląda Wietnam. Bo rzeź rozpętuje się tutaj w ułamku sekundy.

Rzeź rozwela uszy mistrzowsko oddaną kanonadą wystrzałów, a ułamek sekundy ma to do siebie, że wystarcza, byś dostał w ryj granatem, albo w panicznej szamotaninie wpadł na ukryte w liściach kolce/wilcze doły. Dlatego zawsze pamiętaj o osłonach terenu i jeśli to możliwe ruszaj się wraz z całym oddziałem (nigdy nie zgadniesz - oni też mają broń!). Zresztą grupka najczęściej czterech-pięciu towarzyszących Ci kolezków to w NAM'67 bardzo udany patent. Chłopaki nie traktują Cię jak alfy i omegi całej akcji, na początku zwyczajnie wykorzystując jak każdego żółtodzioba. Pierwszy zostaniesz wysłany na podejrzanie cichy bród, to Ty samodzielnie będziesz musiał rozbrajać ładunki, podkładać je w lesie ostrzeliwanych punktach, a na koniec zgarniesz wdzięczne komentarze pokroju: "O! Jest coś, co wreszcie potrafisz zrobić dobrze!". Zapomnij o wydawaniu rozkazów. Masz słuchać dowódcy i kryć całą drużynę. Spróbuj samowolnie oddalić się z pola walki, kiedy padła komenda jego oczyszczenia, a dostaniesz ostrzeżenie o dezercji (po kolejnym misja idzie się kochać). Oczywiście z czasem, gdy nabierzesz doświadczenia, pojawią się wyjątki. Tym niemniej klimat masowej walki pozostaje i tak powinno być!

"Minął tydzień. Wczoraj chłopaki z naszego plutonu złapali tego wiesniaka, co zatłukł maczetą dwóch naszych. Przywiązali go na maskę wozu bojowego, przejechali przez kilka drzew i ruszyli na rundkę po mieście. Dla przykładu. Ja przypiąłem mu do twarzy basen z polowego szpitala. Powoli się aklimatyzuję."











Pole trawy przykrywającej Cię do pasa, rozległe mokradła, powolne wycofywanie się w kilka oddziałów przed napływającymi partyzantami... Wietnam pochłonie Cię całym swoim krwawym cielskiem.



■ Rzeka wygląda całkiem niezle, tylko jej ruch (fale) [illegible]



Charakter gry urzeka. Nie postawiono na maksymalną wierność realizmowi (w końcu to gra), ale na masę ocierających się o niego smaczków - drobnych, ale sugestywnych zagrań. Knur wyskakujący z krzaków podczas przeczesywania niebezpiecznych terenów, wieśniacy pracujący na polach ryżowych, wystraszona ludność cywilna zbierająca się na głównym placu przy przeszukiwaniu wioski, torturowani jeńcy przykuci do statek pod napięciem... Poczujesz ten świat zapewniam. Rozbicie dominującego brutalnego klimatu kilkoma jajcarskimi wstawkami wyszło tylko grze na dobre. Poczynając od napisu na Twoim hełmie (np. "przewodnik wycieczki"), przez zbyt chojrackie wyczyny jednego z kolezków a na okrzykach wrogów ("nie zrobimy Ci krzywdy", po czym pełen ogień zza krzaka), czy komentarzach w obozowym radiu kończąc... Czarny humor idealnie uzupełnia mieszankę. Nie byłoby jej zresztą bez muzy tamtych czasów. Nastrojowe utwory i szybkie, ostre gitarowe kawałki w wykonaniu takich legend jak Roy Orbison, John Lee Hooker, Sonny i Cher czy Juicy Lucy (energetyczna wstawka z menu) ewidentnie podkręcają żołnierzy przed każdą misją.

Żołnierze mocno się zmieniają, a misje wypadają bardzo przekonywująco. Szczególnie widać to po Twojej postaci - z czasem ściąga hełm, zmienia mundur, zakłada chustę, na ramię zarzuca robione na zamówienie karabiny i łyka coraz trudniejsze kluczowe zadania. Staje się twardym, zaprawionym w bojach kozakiem. Inni przezywają wojnę na swój sposób obojętnieją, poświęcają się, albo najzwyczajniej w świecie im odwala (w czym przoduje wiecznie nasz ziomek - Kowelsky). Można się więc zżyć z towarzyszącymi Ci kolazkami (często w trakcie wypraw spotkasz też nowe, dodatkowe oddziały). Tym bardziej, że zdarzy Ci się wyciągać ich spod ostrego ostrzału, przedzierać się do nich z amunicją, czy odbijać z rąk wroga. Oczywiście pojawią się też sekcje, gdzie działasz sam - np. w cichej, nocnej eskapadzie stanowiącej swoisty test do jednostki specjalnej. Mrok, granatowy filtr sugestywnie tonujący kolory, wysokie trawe porozciągane w niej druty z ładunkami, stanowiska wroga ukryte na drzewach... Poczujesz mrowienie na plecach. Ta robota naprawdę zacznie Cię kręcić - przypomnisz sobie te słowa, kiedy zakradniesz się za plecy wietnamskiego strażnika, nożem przetniesz mu gardło, a butem wbijesz zwłoki w nadbrzeżny piach.



Co do noża, to z czasem zgarniesz jego większą odmianę - maczetę, natomiast zwłoki obejrzysz chyba w każdej postaci. Od tych zmasakrowanych wiszących głową w dół po rozrywane Twoimi pociskami (eksplodują czaszki, odpadają ręce, nogi...). A co powiesz na szeroką polanę i akcję, kiedy wsparcie powietrzne zrzuca napalm na bunkry biegające tam oddziały Wietkongu? Piękny widok. Dywan ognia, spalone drzewa, huk przeszywający Twoje uszy. Czuć miażdżącą siłę takiego ataku. Kolejne zadania to tutaj naprawdę dobrze pomyślane, dynamiczne elementy scenariusza. Rajd przez łąkę, lekko porośniętą palmami, kiedy obok Ciebie biegną inni żołnierze, a ostrzał z moździerzy wywala słupy ziemi i łamie drzewa, wbije Ci się w pamięć. Tak samo zresztą, jak przeprawa przez miasto zawalone wrakami aut, gdzie w zdewastowanych hotelach kryją się snajperzy. Twoi kumple uderzają z miotacza ognia, a spod murów nadbiegają niedożywiani kamikadze. Film! I to z potężnym klimatem.

'Wietnamcy ostro się wkurzyli za ostatnią akcję z wozem. Widzieliśmy w mieście stosy głów, hełmy pełne wydłubanych oczu. Wśród nich był chyba snajper z trzeciego plutonu. Wisiał mi paczkę fajek. Jego twarz... Wydawało mi się, że się do mnie uśmiecha »



■ Ładunki ukryte w gęstej trawie to zmora szybkich szarży. Patent z ich rozbrajaniem napina nerwy (na czas trzeba wstukiwać podaną kombinację).

"Medal 3"



Wojenny klimat buduje "bando" biegających wokół Ciebie kolesiów, którzy w sytuacji zagrożenia strzelają, wrzeszczą i przemieszczają się z miejsca na miejsce. Te lubię. (...) Misje - raz lepsze, raz gorsze, szczególnie denerwujące są "oldschoolowe" ograniczenia typu: niewidoczna ściana, pagórek na który nie sposób wejść, itp. Doły mi się we znaki problemy z celowaniem z pozycji leżącej. (...) Kilka interesujących rozwiązań (np. rozbrajanie pułapek) i spora brutalność (wstydzę się powiedzieć, co zrobiłem:), dobrze rozwiązane celowanie (tolerancja trafienia niewielka, ale dzięki zmianie koloru celownika sprawdza się idealnie). Grafika, biorąc pod uwagę skomplikowanie scenerii, zasługuje na uznanie, choć nie można tu mówić o jakimś wzorowym silniku. □ [S]

Ocena: 8+



Dziwne... W nocy nacinam sobie rękę, aby jekoś wyrwać się z dopadającego mnie odrętwienia "

Mozliwość kręcenia się po bazie między misjami to kolejny motyw w NAM'67, ktory daje namiastkę wojennych realiow. Krótkie gadki z innymi żołnierzami, poobijanie się o pracujące tu pielęgniarki (mozna zdobyć ich rozneglizowane fotki - i nie tylko ich!), handel za znalezione na froncie trofea, czy wreszcie małe bum-bum z urzędującymi przy płocie prostytutkami. Mozna się wkręcic. Szkoda jedynie, ze przy pieniekach nie widać konkretów (masz za to trzęsący się dom i niedwuznaczna odgłosy) ale za to po wszystkim łykasz ciekawą fotkę. Ekipa z GUERILLA skutecznie zadbała, by nia zamknąć rozgrywki w prostym, monotonnym wyzynaniu nadbiegających denatow. Rozbicie samej jatki na motywy pokroju obsługiwania stacjonarnych karebinkow, wciskania odpowiedniej sekwencji przy rozbrajaniu ładunkow, czy ostrzeliwania się z helikoptera rowniez podbiło rajcowność. Szczególnie ta ostatnia akcja, kiedy krążysz nad miastem prując ołowiem w co się da (samochody pięknie wylatują w powietrze) pompuja adranalinę. Ostrzał, lądowanie na placu i przejscie do normalnej, pieszej misji - wszystko przy elegancko zaprojektowanych budynkach i w jednym, ciągłym ujęciu!

Budynków wprawdzie spotkasz tu tylko kilka rodzajow (stary to jast Wietnam!), ale sugestywnych, pięknych ujęć trafi Ci się całe gama. Brodzenie po pas w wysokiej trawia to dominująca atrakcja wycieczki - przy pełnym słońcu, kiedy słyszysz odgłosy lesu, a nad Tobą wznoszą się paprocie i powyginane drzewa, podczas mocnej burzy, kiedy deszcz ostro zacina, uderzają pioruny, a zdzbła efektownie (choć nie do końca zgodnia z realiami) wyginają się na wietrze, wreszcie w nocy, albo o chłodnym poranku, kiedy nad mokradłami nisko snują się obłoki mgły. Az chca się sprawdzać kazdy zagajnik, kazdy wąwóz i pagórek. Wprawdzie wrazanie psują trochę sztuczne ograniczenia terenu, ale z drugiej strony designerzy zadbali o kilka skrotow i rozgałęzień. Tak czy siak nie sądzę, aby zapowiadane konkurencyjne produkcje (chociazby CONFLICT: VIETNAM) pokonały NAM'67, jeśli chodzi o oddanie środowiska. Kiedy trafisz na promienie słońca przebijające się gdzieś znad koputy gęstych drzew, pnie rozrąbane ostrzałem artylerii (widać kazdą drzazgę!), czy świątynie obłane pomarańczową łuną - to sam to zrozumiesz.

Sam dojdziesz tez (po odpowiedniej porcji zabijania), ze noszony tutaj sprzęt jest: a) ograniczony przez realną "ładownośc" Twojego żołnierza, b) bardzo klimatycznie podany. Zawsze śmigasz z podstawowym karabinkiem oraz dodatkami - krotkim pistoletem, ładunkami C4, nozem, kilkoma rodzajami granatów (od tych zostawiających w powietrzu efaktowną zawiesinę dymu, po wywołujące snopy ognia). Na szczęscie mozna tez podnosić broń przeciwnika przy okazji jednak tracąc swoją. Dzięki temu wpadną Ci w łapska potężne karabiny, strzelba, wyrzutnia granetów czy nawet bazooka. Snajperka z noktowizorem, tudzież ładowany na plecy miotacz ognia to juz wyzsza szkoła jazdy. W kazdym razie developer zadbał o naprawdę szerokie uzbrojenia, a opcje wyboru gnata (przed misją) na polowej strzelnicy sprawdza się znakomicie. No i mozne władowac serię w stojącego tam magazyniera! Kiedy łykniesz profesjonalny szwedzki automat naprawdę przywiązesz się do określonego zestawu przetrwania.

"Wojna to niebezpieczna iluzja... Jak wielki kombajn bierze ludzi, mieli i wypluwa puste marionetki. Na początku w ten sposób myślisz o wrogach, później o cywilach, kumplach z oddziału, własnym dowódcy. Na koniec zaś sam się tak czujesz. I wszystkim, bez wyjątku, masz ochotę rozwalić łeb. Przeciez to tylko wypruta manonatki. Zaczynam filozofować - czyszczenie broni tek na mnia wpływa."

Chłopaki, którzy w tej chwili wprowadzają pewnie ostatnie poprawki do głośnago KILLZONE, w przypadku wietnamskiaj masakry odrobili pracę domową. Nawet z nawiązką. Obejrzeli "Pluton", "Czas Apokalipsy", "Full Metal Jacket", wyciągnęli najlepsze motywy, spojnie zamykając je w całosc. Mocno poszarpane filmiki przerywnikowe budują otoczkę. Scenariusz, w którym podążasz tropem demonicznego, potężnego generała Wietkongu garsciami czerpie z obrazu Coppoli i genialnej





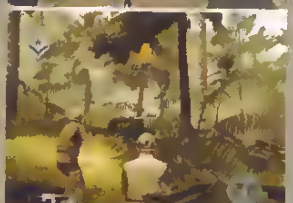
■ Czołgi, rozwalone wozy pancerne, wielkie działa - mijany sprzęt prezentuje się zawodowo

■ Palmy, trawka, dym lennie unoszący się nad wzgórzem... Tylko mazdzierz ryczy zamiast panienek



Ekipa z Twojego plutony wprawdzie nie zabija inteligencją, ale potrafią chłopaki przejąć działko, rzucić granatem, czy schować się za osłoną terenu.





■ "Ty, zgubiłem granat". "Spoko, juz wraca"



■ Roślinnosc i efekty związane z pogadą (np. mgła) budują niesamowity klimat

kreacji Marlone Brando. Amerykańscy żołnierze tak samo się go boją, opowiadając o nim legendy, a stosy zwłok, maczety, zarosnięte ruiny i szlachtowane byki to ewidentne nawiązania. Świetnie sprawdza się tez wrzucenie do gry zwykłych wieśniaków (w tym kobiet), ktorzy za Twoimi plecami wyciągają bron, próbując nagle Cię zabić. Tak po prostu było. Aby całość jeszcze bardziaj uwiarygodnić developer na obraz nałozył lekko zlamisty brązowawy filtr. Efakt udany, choć niestety (także przez to) ani postacie, ani oblekty nie rozwalają teksturami.

Postacie, mimo sporej ilości dobrze nagranych gadek, a obiekty mimo udanego designu, nie są jednak w stanie maksymalnia rozbudować czesu zabawy, w jaki wyposażono SHELL-SHOCK: NAM'67. Jest po prostu za krótko. Osiem godzin na normalnym poziomie trudności to za mało, jak na tak soczystą, dopiero rozkręcającą się przeprewę przez Wietnam. Wpadając w zasadzkę w jakims mocno zarośniętym, leśnym jarze, czy przebijając się ściezkę wzdłuz której rozstawiono ukrzyzowane zwłoki będziesz chciał więcej i więcej. Bo wojna to nałóg - uzależnia juz po pierwszych pięćdziesięciu trupach. Czekam więc na kontynuację! □

WERDYKT

Mysinga

GUERILLA STRZELANINA

8 9 7 8

8+

Najbardziej sugestywne, brutalne przeprawa przez dżungle. Wietnam, o którym nie zapomnisz.

PLUSY	MINUSY
▲ brutalny klimat	▼ trochę za krótko
▲ rozne rodne misje	▼ krzyki Wietnamczyków
▲ działanie w oddziale	

OCENY: 3 GRACZY, MEMORY 199KB

Athens 2004

Button masher - i wszystko jasne. Tak zwane olimpiady od zawsze bazowały na niemiłosiernym naparzaniu po przyciskach, co często kończyło się kontuzją palców, e i nieraz sfasonowaniem pada. Niemniej raz na cztery lata na taką odmóżdżającą zabawę można sobie pozwolić. No, to ponizej sobie pozwolę.



W grze znajdziemy sporo, bo aż 25 konkurencji. Trzynaście z nich to dyscypliny lekkoatletyczne (biegi na różnych dystansach, kilka rodzajów skoków oraz rzuty różnego typu zelastwem), cztery gimnastyczne, cztery pływackie. Do tego łucznictwo, podnoszenie ciężarów, jazda konlem na parkourze oraz strzelecki skeet. Rzecz jasna o zróżnicowaniu nie ma mowy - czy to w wodzie, czy na bieżni chodzi o to samo - o naciskanie (delikatnie mówiąc) na przemian dwóch przycisków. Na tym bazuje większość konkurencji. Mniejszość jest bardziej wysublimowana i wymaga naciśnięcia dodatkowego przycisku w odpowiednim momencie (np. w przypadku skoku w dal czy wzwyż) czy tez powtarzania określonych kombinacji (gimnastyka). Biegi średniodystansowe wymagają ponadto pewnego zmysłu taktycznego przy zmienianiu torów i uważnego dysponowania siłami zawodnika.

O sprawach estetycznych (grafika) wolałbym się nie wypowiadać, bo zapewnienia autorów o "sesjach motion-capture z najlepszymi sportowcami świata" odbijają mi się czkawką po tym, co zobaczyłem. Bieda, za aż piszczy - po oczach uderza „aztuczniza" (HIV, mogę użyć takiego słowa?). Atrakcją dla wielu z Was może być licencja, co pozwoliło na umieszczenie w grze obiektów olimpijskich i wszechobecnych symboli wrześniowych igrzysk. Ciekawym bajerem jest tez możliwość podpięcia maty do tańczenia - nedaje to zmaganiom zupełnie inny wymiar i pozwala odpocząć zmaltretowanym palcom.

Batcarowicz musi odejść, a po konsolowych olimpiadach zawsze bolą dłonie - te dwie odwieczne zasady rządzące ziemskim padolem znalazły w ATHENS 2004 żywy dowód. No, może poza tą pierwszą... Jeśli już chcesz w ten tytuł zainwestować, staraj się nie grać sam - podczas zabawy z kumplami nie zwraca się uwagi na oczywiste felery tego tytułu.

WERDYKT Konsola: EUROCOM, SPORTOWA

5 5 5

PLUSY	MINUSY
▲ spora liczba konkurencji	▼ prymitywizm
▲ możliwość podpięcia maty	▼ szybko się nudzi

5+

OCENY: 1-4 GRACZY, MEMORY 70KB, MATA DO TAŃCZENIA

Euro 2004

Recenzja trochę spóźniona, ale co tam, ważne że w końcu się pojawiła) Zasypywanie rynku kolejnymi FIFAmi nie jest już czymś, z czego można żartować. To raczej przykry przykład chęci wyciśnięcia z bliźniego ostatniego grosza dzięki produktowi, który niemal nie różni się od swojej poprzedniej wersji. EURO 2004 to po prostu FIFA 2004, tyle że z pełną licencją zakończonych niedawno Mistrzostw Europy w Portugalii (na których notabene mecze słabe stanowiły wyjątek, rewelacyjny turniej!). Jeśli nieśmiało napomknę, ze właśnie ukazał się WINNING ELEVEN 8, recenzowany tu tytuł okaże się jawną kpiną.



Główny tryb zabawy (?) w EURO 2004 polega na uczestnictwie w drodze jednej z europejskich reprezentacji do finałowego turnieju. Zaczyna się od eliminacji, przy czym zadanie Gracza nie ogranicza się wyłącznie do udowodnienia wyższości na boisku - można wcielić się w rolę selekcjonera i powoływać na kolejne spotkania piłkarzy z szerokiej kadry (w przypadku reprezentacji Polski np. Dobrowolskiego - kto to, kurke, jest?). Przed finałowym turniejem natomiast następuje ogłoszenie ostatecznej kadry na mistrzostwa. W rozgrywce nie nastąpiły żadne zmiany - na wyższych poziomach trudności praktycznie nie da się przeprowadzić udanej akcji bez użycia "Off the Ball" (system kierowania graczami bez piłki). Ogólnie - odtwórczość w każdym aspekcie.

Największym plusem tego tytułu jest licencja - dzięki niej w manusach można posłuchać Nelly Furtado, a mecze rozgrywane są na portugalskich obiektach (m.in. niesamowitym, wykutym w skale obiekcie w Bradze). Na pochwałę zasługują jeszcze okrzyki kibiców, zróżnicowane i charakterystyczne dla poszczególnych drużyn. I w tym miejscu w zasadzie wyczerpał mi się pakiet ciepłych słów... Cała reszta zwyczajnie zasysa. Wręcz tragiczna jest animacja: odwieczne bolączka seni - potrafi skutecznie obrzydzić granie ciągłym przycinaniem. Wprost proporcjonalnie leci na pysk grywalność. To tytuł dla tych, którym sena WE/PES obrzydła. Ale nie dlatego, że przerzucenie się na EURO 2004 przyniesie im radość, lecz dlatego, ze po dwóch godzinach z tą grą wrócą do serii KONAMI i już nigdy się od niej nie odwrócą...□

WERDYKT Konsola: EA GAMES, SPORTOWA

6 7 5

PLUSY	MINUSY
▲ licencja	▼ tragiczna animacja
	▼ odtwórczość

6

OCENY: 1-4 GRACZY, MEMORY 180KB

NBA Ballers

Developerem NBA BALLERS, razem do paki, są twórcy NBA JAM oraz oryginalnego klasyka Spy Hunter - lepszej rekomendacji nie trzeba. Stworzyli zdecydowanie najprostszą grę traktującą o baskecie, jaką na przestrzeni kilku ostatnich lat wprowadzono na rynek. Rzut więc był dla MIDWAY ryzykowny, trochę z nieprzygotowanej pozycji. Przeciwnik do minięcia trudny (NBA STREET VOL. 2 wciąż zdecydowanie na topie). Ale piłka zatrzepotała w koszu.

Powrót do najgłębszych korzeni, bo tak trzeba nazwać zaproponowaną tu rozgrywkę "jeden na jeden". To oczywiście ukłon w stronę kamienia milowego gatunku tego typu gier z zamierzchłych czasów, produkcji One on One na C-64. Zaledwie dwóch koszykarzy (czasem trzech, w zależności od trybu) na ekranie pozwoliło stworzyć najlepsze modele zawodników, jakie kiedykolwiek widziałem w grze wideo. Niesamowite jest wszystko: skiny twarzy, fryzury, zarost, mimika, dysproporcje ciała, cała ta szczegółowość i drobiazgowość ich wyglądu. Otoczenie już bez rewelacji. W grze mamy 40 aktualnych graczy NBA oraz 24 legendy najlepszej ligi świata.



Gramy dwa (lub trzy) razy do jedenastu pkt. Proste jak zasady sterowanie ogranicza się głównie do rzutu, podania (oddajesz piłkę komuś z gapiów!), minięcia przeciwnika czy zagrania typu Alley Oop (odbicie piłki o tablicę). W kombinacji z turbo wykonuje się combosy, przy których obraz wyświetlany zostaje z efektem blur, a cała akcja odpowiednio spowolniona w czasie. Np. specjalny Juice House pozwala zakończyć grę zwycięsko niezależnie od aktualnego wyniku. Schemat jest podobny do tego z obu części NBA STREET, aby aktywować Juiced House, wcześniej musisz nabić pasek House (swego rodzaju odpowiednik Gamebreakera z gier EA BIG). Niestety, tego typu zagrań w ataku nie ma zbyt wiele i bardzo szybko poszczególne akcje zaczynają się powtarzać. Rozwalenie całej konstrukcji kosza, na początku tak efektowne po pięćdziesiątym razie staje się nudne.

Żywotność wzorowej przez pierwsze 2-3 dni rozgrywki ratuje później trochę przyzwoite rozbudowanie NBA BALLERS (odkrywanie zawodników lub kupowanie ich trybie TV Toumament) oraz opcje on-line dostępna dla Amerykanów. Wersja PAL najprawdopodobniej zostanie jej pozbawiona. Czy warto więc? Warto. Choćby po to, by zobaczyć najbardziej realistyczne twarze zawodników, jakich zadna "elektroniczna" koszykówka dotąd jeszcze nie widziała. Zamawiam u MIDWAY część drugą, z wydatnie zwiększoną liczbą zegrań i combosów. W drodze jest tez NBA STREET V3.

WERDYKT Skiny: MIDWAY, SPORTOWA

8 7 8

PLUSY	MINUSY
▲ wygląd zawodników	▼ zamulo schematów gry w kółko
▲ kapitalna animacja	▼ niska liczba combosów

7+

OCENY: DŻUMO 9 | 1-2 GRACZY, MEMORY 240KB

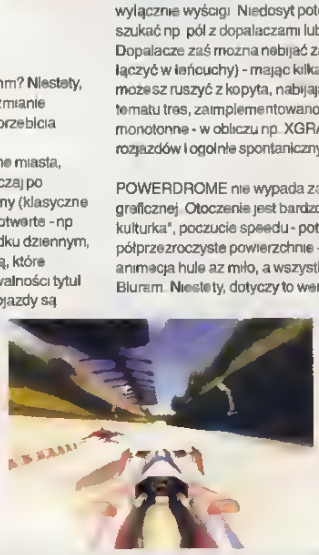
Powerdrome

Dawno już nie było żadnego porządnego future racera, hm? Niestety, wraz z premierą POWERDROME sytuacja nie uległa zmianie. Owszem, ten tytuł nie jest crapem, ale brakuje mu siły przebicia.

Miejsce akcji: futurystyczne molochy, bagna, opuszczone miasta, owalne tory, tereny nadmorskie itp. Trasy wiodą zazwyczaj po określonej sciezce wytyczonej przez coś w rodzaju rynny (klasyczne rozwiązanie, aczkolwiek nierzadko zdarzają się sekcje otwarte - np. plaża). Liczne wzniesienia i ostre zjazdy są tu na porządku dziennym, podobnie jak ostre łuki z mocno pochyloną nawierzchnią, które przywodzą na myśl WIPEOUTa. Jednak w kwestii grywalności tytuł ten przypomina STAR WARS RACER. Po pierwsze, pojazdy są podobne do występujących w tym ostatnim, a po drugie - wskazuje na to sposób prezentacji akcji. "Defaultowa" kamera ustawiona jest za głową zawodnika (12 racerów do wyboru), którego włosy w trakcie sprintów łajowo falują. Ponadto widok z kokpitu, zderzaka, za pojazdem. W opcjach można ustawić efekt trzęsącej się kamery, co szczególnie rajcuje w przypadku widoku FPP. Antygrawitacyjne pojazdy nie zostały wyposażone w hamulce powietrzne. A szkoda! Z pewnością takie rozwiązanie dałoby Graczowi masę trajdy, podobnie zresztą jak możliwość wykorzystywania różnych rodzajów broni.

Tych brakuje szczególnie intensywnie, a zatem zostają tylko i wyłącznie wyścigi. Niedosyt potęguje również fakt, iż na próżno szukać np. pól z dopalaczami lub regenerujących uszkodzenia. Dopalacze zaś można nabijać za bezkolizyjną jazdę (można je łączyć w łańcuchy) - mając kilka, nawet po przywaleniu w cokolwiek możesz ruszyć z kopyta, nabijając stosowny pasek. Wracając do tematu tras, zaimplementowano ich aż 24, jednak z grubsze są monotonne - w obliczu np. XGRA wypadają blado. Brakuje rozjazdów i ogólnie spontanicznych patentów.

POWERDROME nie wypada za to blado w temacie oprawy graficznej. Otoczenie jest bardzo ładne, tekstury i rozdzielka "pełna kulturka", poczucie speedu - potęgowane przez takie smeczki, jak półprzezroczyste powierzchnie - ogromnie satysfakcjonujące, animacja hule aż miło, a wszystko dopasione kozackim Motion Blurem. Niestety, dotyczy to wersji na X-a, bowiem Czamule dostała port byle jaki, wręcz brzydki, z framerate'em na poziomie 25 FPS-ów i licznymi "dropami". Ot, niechciane dziecko. Wersja xboxowa oferuje Split Screen dla 4 Graczy, zmaganie przez LINK oraz Xbox Live! PS2 - jedynie Split dla 2 Graczy, którego lepiej w ogóle nie odpalać. Muzyka nie stanowi mocnego punktu programu, do gustu przypadły mi za to taunty i świst odrzutowych silników.





Nie pomógł nawet fakt, iż nad POWERDROME pracował Michael Powell, który swojego czasu stworzył grę pod tym samym tytułem na Amigę oraz Atari ST (1989 r. - wektorówka, wówczas niezła) □

WERDYKT HIVe: OOOOOOT, WYŚCIG!

5 6 6

PLUSY	MINUSY
▲ wykonanie, prędkość (Xbox)	▼ słabe, monotonne trasy

5/6-

OCENY: DŻUMO 5, LOSIK 7 | 1-2 GRACZY, 1-4 GRACZY XBOX LIVE, MEMORY 2MB

Termin wydania wersji PAL - 27 sierpnia 2004

Hardkor

szara strefa

szarastrefa@psxextreme.pl

txt: Yohko&Teruo

Witajcie młode orły! Łojezu, jak gorąco... W momencie gdy to czytacie jesteśmy już na zasłużonym urlopie, nawiedzając okolice Hamburga, ewentualnie Berlina. Na razie jednak siedzimy przed komputerem z wiatraczkiem za plecami i zapasem elektrolitów pod ręką, po raz kolejny udowadniając naszym Czytelnikom, że rynek "szarostrefowy" ma się dobrze, nawet w tak ekstremalnych warunkach pogodowych.

Wielka Brytania nie dla piratów

Pamiętacie jeszcze, jak pisaliśmy kiedyś (a dokładniej w PE#78) o tym, że SONY poważnie wzięło się za osoby, które stworzyły chip Messiah 2? Okazuje się, że sprawa ta ma dość poważne konsekwencje dla sklepów oferujących przeróbki w Zjednoczonym Królestwie (również internetowych) - wszystkie wycofują modchipy z obawy przed gniewem SONY, kilka nawet zamknęło się na dobre. Beznadziejna sprawa? Dla sklepów na pewno, indywidualni nabywcy ciągle mają do dyspozycji dostawców z Azji.

Nowy system do PS2



Włosi rządzą! Tworzą właśnie nowy system do PS2, oparty na PS2Menu. Już w tym momencie zawiera rozszerzony manager plików i partycji, obsługę Pan Drive'a, rozszerzone zarządzanie pamięcią, poza tym pozwala on na bootowanie CD/DVD z poziomu systemu, uruchamianie plików bez konieczności posiadania DMS HDD explorera oraz zapisywanie plików z memorki na twardym dysku konsoli i odwrotnie. Posiadacze PS2 w końcu otrzymają coś, co na Xboxa było od dawna... Czekamy z niecierpliwością na pełną wersję!

Podróbka HDLoadera?

Miesiąc temu opisaliśmy prawdziwą nagonkę, jaką SONY urządziło na sprzedawców HDLoadera. Wyraziliśmy wtedy nadzieję, że po tym wszystkim HDLoader zajdzie do podziemia i stanie się bezpłatny. No cóż... Stało się to tylko częściowo prawdą. HDLoader rzeczywiście został wycofany z rynku, jednak szybciutko pojawił się jego klon - HDAdvance, ponoć lepszy od oryginału. "Ponoć" bo po dokładnej analizie okazało się, że to wręcz bezczelna kopia HDLoadera, przetłumaczono jedynie menu i komunikaty systemowe, dodano (ponoć) większego TOCa i zmieniono kolory na paskudny (naprawdę) pomarańczowy. Ciekawe, czy autorzy oryginału o tym wiedzą? Tak przy okazji - HDAdvance nie jest darmowy, więc obawiamy się, że jego losy będą bardzo podobne do losów poprzednika - SONY już się tym zajmie.



Chce ktoś sobie postrzelać?

Niejaki Nic Plourde pracuje właśnie nad projektem o intrygującej nazwie PS2Ouake. Tak, to port Quake'a na PS2, najnowsza wersja obsługuje gratkę w 100 procentach jednak ciągle nie ma głosu. Ze strony projektu można ściągnąć pliki Quake 1 i 2, na razie gra się przy pomocy klawiatury i myszy USB, trwają jednak prace nad obsługą joysticka. Miłej zabawy!

Niezły program do pakowania

Wydano właśnie znakomity program do kompresji plików ELF, o nazwie ps2-packer. Oparty jest na algorytmie zlib i pakuje pliki znacznie lepiej niż program SjCRUNCH. Inną jego zaletą jest to, że to samodzielny program, który nie potrzebuje toolchaina (pakietu kompilatorów, assemblerów, konsoldatorów i tym podobnych wspomagaczy). Rozpowszechniany jest na licencji GPL.

W kupie raźniej!



Grupa ClusterX postanowiła wypróbować moce obliczeniowe Xboxów, łącząc je w dość pokaźny klaster. Oprócz zwykłej ciekawości, ich motywacją była również chęć wspomożenia innych studentów - okazuje się, że nawet na Zachodzie uczelnie nie mają wystarczających funduszy na zakup lepszych maszyn, w związku z tym zamknięto projekt dotyczący przetwarzania równoległego. Rolę "lepszych maszyn" przejął z powodzeniem klaster Xboxów. Proszę, jaka ładna reklama dla Microsoftu :). Swoją drogą, z PS2 robili takie rzeczy już kawał czasu temu... Teraz czekamy na klaster z GameCubów.

Znowu coś do twardego dysku

Gadget-Freak wypuścił właśnie bardzo interesujący program, WinHIIP V1.5 Beta 1. Jest to program do przesyłania obrazów dysków do twardego dysku podpiętego wprost do peceta. Nie potrzeba kabalików :). Niestety, WinHIIP działa tylko w systemie Windows XP, poza tym dysk musi być sformatowany w PS2 przy użyciu HDLoadera, zanim zostanie podpięty do komputera. Jak sama nazwa wskazuje, wersja 1.5 jest wczesną betą, więc mogą się zdarzyć mniejsze lub większe błędy. Można również ściągnąć ten program w wersji 1.4 Final.

Inne wdzianko dla Xboxa

Od 16 sierpnia dostępna będzie nowa, całkiem interesująca obudowa do Xboxa - Xpod. Jest ona w całości zrobiona z ciętego laserowo przezroczystego akrylu. Właśnie dlatego, że to akryl, zmorą staną się odciski palców (na szczęście do zestawu przezornie dołączono specjalne rękawiczki), poza tym, obudowa wymusza wymianę standardowego wiatraczka na wersję 80-milimetrową, przez co całość mocniej się rozgrzewa. Z kolei plusami są: niska cena, dziecinnie łatwy montaż i naprawdę estetyczny wygląd. Obudowa pozwala poza tym na dodatkowe dyski, wymianę napędu DVD i eksperymenty z lampkami, akranami cieklokrystalicznymi i innymi bajerami :).



Taka mała wojenka..

Rozpoczęto prace nad kolejną grą "domowej roboty" na Xboxa! "Tokyo Wars" to gra, w której walczymy czołgami w scenerach dużego miasta. Na razie wszystko wygląda dość kwadratowo i nieco pokracznie, no ale dopiero zaczęli, więc jeszcze wszystko może się zmienić. Swoją drogą, grupa AfterShock, bo to oni produkują "Tokyo Wars", wydała już jedną grę, "Star Wars", która krąży gdzieniegdzie w sieci, pracowała też nad innymi ciekawymi projektami, które zostały niestety, z różnych powodów zatrzymane. Więcej informacji o grupie i grze "Tokyo Wars" znajdziecie pod adresem http://aftershock.xbox-scene.com/. Gorąco polecamy!



TOKYO WARS

Płyta startowa do Xboxa?

Xboxhdm to pakiet, dzięki któremu można stworzyć płytę startową, pozwalającą na dostęp do dysku Xboxa, a następnie modyfikowanie, klonowanie a nawet odbudowywanie danych na tym dysku. Jest on szczególnie przydatny dla osób, które chcą zamienić dysk na większy (i przenieść na niego dane albo stworzyć je od nowa), uratować albo odbudować dane na uszkodzonym dysku, odblokować albo zablokować dysk hasłem, która program automatycznie wylicze z eepromu. Oprócz tego dostajemy proste narzędzia do kasowania, przesuwania i zmieniania plików na twardym dysku Xboxa, plus kilka innych mniej lub bardziej przydatnych "użytków". Oczywiście, jak każde narzędzie do manipulowania plikami na dysku, Xboxhdm niesie ze sobą ryzyko uszkodzenia plików i utraty ważnych danych, w końcu nie jest "idiotoodporny", zalecamy więc duuuzą ostrożność przy jego używaniu. Nie zapomnijcie stworzyć kopii zapasowej HD keya i eepromu - tak na wszelki wypadek...

Ufff, wystarczy tego dobrego, bo się jeszcze przyzwyczaicie :). A oto cytat na ten miesiąc: "Gdyby ta posiłki skierowac do pracy w przemyśle zbrojeniowym, już widzę jak lufy czołgów prężą się na widok Oli Jakubowskiej". Cytat akurat na lato... Pozdrawiamy wszystkich wiernych czytelników Szarej Strefy! Niech Wam pogoda i nastrój dopisują! □

(c) Yohko & Teruo. All Rights Reserved ;)

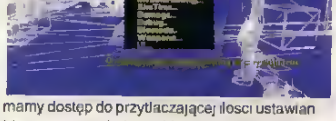
.hacking

poradnik hackerski

Modyfikowanie i hackowanie gier, temat nie tyle nowy, co mało popularny wśród użytkowników konsol. Większość z Was wyobraża sobie "game hacking" jako coś strasznie PeCetowego, niebywale trudnego czy wręcz niemożliwego w przypadku pudełek stawianych obok telewizora. Błąd - wraz z zamontowaniem w next-ganowych maszynkach dysków twardych, wszystko stało się możliwe :), i o ile w przypadku PS2 i jej - dopiero podbijającego rynek - HD Loadera należy jeszcze poczekać na rozwój wydarzeń, o tyle w przypadku Xboxa już można mówić o undergroundowej scenie i pełnoprawnym "game-hackingu". I to właśnie kwestie związane z modyfikacją Xbox'owych tytułów chciałbym Wam w tym artykule przybliżyć.

Macie ochotę pojeździć w GTA VICE CITY pojazdem przypominającym Worthoga z HALO? Czy wolicie polatać nad miastem myśliwcem z okresu II WŚ? A co powiecie na latający nad toram wozek w PGR2? A może macie tylko ochotę na bardzo precyzyjną regulację jego podzespołów - znacznie bardziej precyzyjną niż w jakimkolwiek symulatorze? Nie potrzebujecie wcale specjalistycznych narzędzi czy umiejętności - wystarczy płytka z grą oraz Xbox połączony z PC. Miłośników STAR WARS KOTOR z pewnością ucieszy fakt, iż mogą rozkoszować się polską wersją językową. Wystarczy niewielka modyfikacja i po uruchomieniu gry ciaszą nie tylko polskie napisy, wyświetlane w trakcie dialogów, ale także całkowicie spolszczony interfejs. Istnieje także możliwość podłożenia samodzielnie nagranych kwestii dialogowych.

Jeszcze większych modyfikacji możemy dokonać w przypadku innych gier. W DEUS EX 2 poprzez całą masę plików konfiguracyjnych



mamy dostęp do przytłaczającej ilości ustawień. Można poprawić płynność animacji wyłączając zbędne efekty (bloom) czy w znacznym stopniu poprawić prezencję gry załączając multisampling (za pomocą którego można uzyskać anty-aliasing, rozmycie ruchu, efekt głębi pola). Niestety, niezoptymalizowany do działania na Xboxie silnik gry wyciąga przy takich ustawieniach zaledwie 10 FPS'ów. Warto jednak zobaczyć jak mogłby wyglądać DE2, gdyby ktoś przyłożył się do pracy,) A co powiecie na pozostawianie przez autorów w grze specjalnych narzędzi edytorskich, za pomocą których, poprzez czytelne menu, można z poziomu samej gry edytować fizykę, załączać różne efekty, mierzyć wydajność układów graficznych konsoli, zarządzać sztuczną inteligencją czy aktywować masę cheatów...?

Poddawać nawet znacznie dalej idącym, modyfikacjom można niemałą część tytułów. Licencjonowane wózki w GTA? Swojsko brzmiące dialogi w KOTORze? A może unikalne kolory samochodów i dodatkowe kamery w PGR2? Zainteresowani tematem? Czekamy na odzew. [sentinel] □

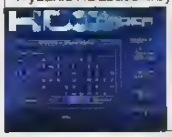
SZAROSTREFOWY TOP TEN

Czy zastanawialiście się czasem, jak bardzo losy ludzkości zależą czasem od przypadku, przebłysku geniuszu wynalazcy? Choć to zabrzmi mocno górnolotnie, nie inaczej jest z undergroundem. Trudno tu co prawda mówić o geniuszu czy dobru ludzkości, zdarzają się jednak naprawdę rewolucyjne wynalazki. Specjalnie dla Was pokusiliśmy się o stworzenie listy takich "kamyczków milowych", nie jest to jednak TOP 10 - wszystkie one, naszym subiektywnym zdaniem, wpłynęły na rozwój Szarej Strefy. No to losujemy..

1 HDLoader (PS2)



Narzędzie, które daje w końcu pełną wolność Graczowi - można uruchamiać gry z dysku konsoli, raz na zawsze zapominając o tak prozaicznych problemach jak przekładanie płytek czy kłopoty z ich czytaniem (ach ten laser). Wydanie HDLoadera było dotkliwym nadepnięciem na odcisk SONY - ich gorączkowa obława na jego sprzedawców jest aż zastanawiająca) Teraz, gdy za sprzedawanie HDLoadera można stracić stronę i zapłacić naprawdę kuuuuupę pieniędzy, jest szansa, że ten produkt wypłynie w mniej komercyjnej wersji i rozwój rynku ruszy znowu do przodu.



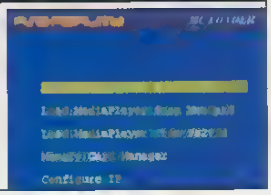
2 Xbox Media Center (Xbox)



Pierwszy player z prawdziwego zdarzenia na konsolę! Odtwarza większość popularnych formatów (na przykład MPEG 1/2/4, DivX, XviD, MP3, AAC, JPG, GIF, i wiele innych) oraz kilka mniej popularnych, pliki możemy uruchamiać z płyty CD/DVD, dysku twardego albo z komputera (streaming), możemy tworzyć z nich bazę danych (jest funkcja CDDB). Jest nawet prognoza pogody! To się nazywa wszechstronność...



3 PS2 Reality Mediaplayer (PS2)



Program mocno rozszerzający multimedialne zdolności konsoli - divx, mp3, obrazki. Więcej niż dało Wam SONY) Obecnie obowiązują wersja 1.50, a kolejna ma już być, niestety, komercyjna (czyta: płatna), przynajmniej dopóki ktoś jej nie złamie). Swoją drogą, do najnowszych AR dodawane będą programy, wywodzące się w prostej linii od MediaPlayera. PS2 Reality Mediaplayer ma jeszcze jedną wielką zaletę - można go używać również z "jabłuszkami" :D

4 Independence exploit (PS2)



Ujawnienie całkiem niewinnie wyglądającej "dziury" w zabezpieczeniach PS2 doprowadziło do powstania exploita i całkowitej rewolucji - już nie trzeba mieć chipa, w ogóle nie trzeba grzebać w konsoli, jakie to ładne i estatyczne! Oczywiście, jak wszystkie rewolucyjne rozwiązania, exploit Marcusa "mrbrowna" Browna został potem wykorzystany w wielu programach, jak choćby w wymienionym wcześniej PS2 Reality Mediaplayerze. Mrbrowne, tak jak przewidzieliśmy, zatrudnił jednak Sony, co wcale nie wpłynęło na jego pasję tworzenia mniej oficjalnych produkcji na konsole - ciągle współpracuje przy Linuxie na PS2.

5 Linux na konsole (PS2, Xbox, GC, i wiele innych)



Mandreka Linux, Gentoo Linux... Czego to już nie wsadzili w te biedne konsole... W wypadku Xboxa programiści mieli jeszcze dodatkową zachętę w postaci nagrody (bagatela, 200 tys. dolarów) od samego Michaela Robertsona, założyciela firmy Lindows. Swoją drogą, przy okazji powstało też wiele interesujących rozwiązań, na przykład podłączania większych dysków do Xboxa, uruchamianie programów "domowej roboty" na GC, a w wypadku PS2 nieoficjalny zestaw developerski.

6 ExecFTPs Standalone v 0.6. (PS2)



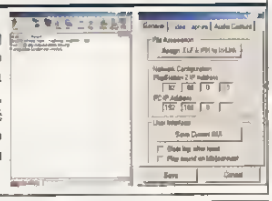
Pierwszy porządny program do FTP na PS2, który eliminuje konieczność posiadania PS2Linka, InLinka, i innych "kabelków" tego typu. W końcu można zamienić PS2 w serwer FTP! Swoją drogą, zaskoczyła nas oszałamiająca szybkość, z jaką posuwały się prace nad tym programem - informacje zmieniały się praktycznie z godziny na godzinę.

7 Flip-Top Cover (PS2)

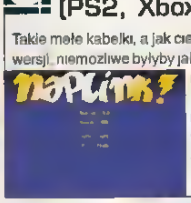


W Polsce obudowy te okazały się prawdziwą sezonową modą. Flip-Top pozwala na uruchamianie kopii zapasowych i importów, bez konieczności mozolnego zakładania chipa, i były rozwiązaniem dla tych, którzy nie mieli zacięcia do lutownicy, a nie chcieli powierzać konsoli jakiemuś "specowi" na giełdzie. Niestety, gwarancję traci się i tak. Ostatnio popularność na nie jakby spadła, ale może się mylimy?

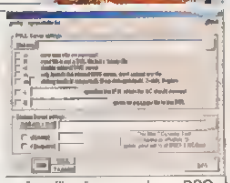
8 Pukklink/NAPlink/PS2Link/InLink, itp... (PS2, Xbox)



Takie małe kabelki, a jak cieszą... Bez nich, w dowolnej wersji, niemożliwe byłyby jakiekolwiek próby stworzenia nieoficjalnych programów na PS2 i Xboxa. Prawdę mówiąc, niezbędne są dotąd pory, choć wielokrotnie podejmowano próby zastąpienia ich innymi rozwiązaniami.



9 Gamecube Loader (GC)



Nawet GC w końcu "zaszło do podziemia", dzięki exploitowi wykorzystującemu grę PHANTASY STAR ONLINE. Niedługo potem zyskaliśmy dostęp do całej biblioteki użytecznych programów (DVD Disc Browser, GC AR Crypto Code, itp) oraz zestawu developerskiego. Lepsze to niż plarwze projekty chipów do GC - drobna 70 kabelków) Swoją drogą, NINTENDO szybko na to zareagowało - przerwali produkcję 99 Adaptera, a "wadliwe" egzemplarze PSO szybko wycofano ze sklepów, zastępując je wersją "bug-free". Na niewiele się to jednak zdało)

10 Wszelkie sprzęty ze stajni Datela (PS2, Xbox, GC, i inne)

Dobrze, wiemy, że to komercyjne produkty, ale oni zawsze wyprodukują coś ciekawego... Actony były podstawą wielu undergroundowych rozwiązań, więc zasługują na miejsce w naszym Hall of Fame. Freeloader na GC był pierwszą iskierką nadziei dla wszystkich marzących o pisaniu użytków na GameCube'a i stał się legendarny, zanim go jeszcze wydano. Max Media Player (o którym pisaliśmy niedawno) w prosty sposób przenosi pliki (filmy, mp3, obrazki, stany gier) z PeCeta na GC i odwrotnie.

Szczególne wyróżnienia postanowiliśmy przyznać wynalazkom, które nie były może specjalnie rewolucyjne, jednak urzekły nas swoją oryginalnością.

Chłodzenie Xboxa wodą.





Nasz ulubiony pomysł) Xbox "w wiaderku" pozwala na naprawdę bardzo długą grę, bez ryzyka przegrzania konsoli. I do tego wygląda bardzo interesująco. Można by zrobić małe "dwa w jednym" i przy okazji założyć w takiej instalacji akwarium dla tropikalnych rybek.)

Port szeregowy do PS2



Czyli kolejny projekt Marcusa Browna. Być może dzięki niemu w przyszłości możliwe będzie wysyłanie programów i gier z peceta na twardy dysk konsoli bez konieczności zakupienia Network Adaptera. Póki co liczymy jednak, że SONY dobrowolnie wrzuci taki port do następnej wersji konsoli.

Podłączenie CD-ROMu do GBA





Projekt dwóch studentów z Uniwersytetu w Halmstad w Szwecji (w tym jednego o swojsko brzmiącym nazwisku) rzeczywiście zasługuje na wyróżnienie z powodu oryginalności - stworzyli oni interfejs ATA/ATAPI, dzięki któremu do kieszonkolki można podłączyć czytnik CD-ROM, a nawet twardy dysk.

I to już koniec naszego rankingu. Co przyniesie przyszłość? Tego nie wie nawet najlepsza wróżka - piraci nie raz nas zaskakiwali. Zapytacie pewnie, dlaczego na naszej liście nie ma chipów? W trakcie naszej długiej małżeńskiej debaty (bez rękoczynów!) nad tym tematem uznaliśmy, że z całego rynku szarostrefowego są po prostu najbardziej banalne) Jak już wspominaliśmy, byliśmy jak najbardziej subiektywni. Chętnie poznamy Wasze typy do listy "piracich wynalazków wszechczasów" - szczególnie zainteresowani mogą przysyłać swoje propozycje pod adres **szarastrefa@pexextreme.pl** (odpowiedzi nie obiecujemy) □

Dziecinne, niekonwencjonalne pytania

Edge to chyba jedyny w Europie, a może i na świecie, magazyn, którego targetem są wyłącznie dorosłe osoby. Wspominam o tym wyspiarskim panodyku ze względu na problem poruszany w jednym z numerów przez Stevena Poole. Redaktor produkuje się w nim o umowności oraz pewnych konwencjach w grach i - co z nimi związane - odbiorze elektronicznej zabawy przez Gracza i nie-Gracza. Chodzi tu o ważne kwestie, często przez zwykłą rutynę i prosty brak energii, pomijane. Rozważmy je więc i u nas, w magazynie, nomen omen, bardziej ekstremalnym!

Przygnębiony pogodą charakterystyczną dla Anglii Poole pisze o tym, że czasami po prostu nie może traktować gier poważnie. Podaje jako przykład anegdotkę o tym, jak to spotyka się wszędzie w europejskich miastach plakaty z reklamą MAX PAYNE 2 (wszędzie? jasne...). Postery są tak zaprojektowane, aby przeciętny odbiorca nie-Gracz, pomyślał "o, jakiś ciekawy film!" Wyglądają, jakby ogłaszały wkroczenie do kin nowego kryminału. Koledzy Stevena rozentuzjazmowani pytają "czy to naprawdę jest gra? Wygląda tak dojrzale, tak fajnie!" Wtedy Steven nie ma ochoty tłumaczyć, jak jest w istocie rzeczy, że nowy MAX to jedno wielkie "rzucania" się po magazynach i ruderach, oraz strzelanie w zwolnionym tempie przy akompaniamencie pretensjonalnych tekstów o życiu i śmierci. Nie chce mu się tłumaczyć, dlaczego nie można otworzyć jakichś drzwi, ani dlaczego Max może nosić przy sobie tyko osiem "painkillers". Steve jest Graczem, znającym dokładnie umowność i pewne konwencje w grach wideo. Dla niego to nie są poważne pytanie. A może jednak powinny takie być?

Każdy ma chyba takich "nieoświeconych" znajomych, którzy napastują dokuczliwymi pytaniami: dlaczego nie da się JEJ uratować? (FINAL FANTASY 7) lub: czemu nie można wykonać telefonu do naszego przyjaciela, skoro w lokacji znajduje się sprawny aparat (BROKEN SWORD)? albo: dlaczego on chce wsadzić klucz do zamka, tylko przy zepsutym świetle, skoro po ciemku i pijany kret by w końcu trafił (SILENT HILL 2)? Jest jeszcze król wszystkich pytań, najwyższe z nich: czemu TAM nie można wejść (serie gier pod egidą "niewidzialnych ścian")? Kiedy grem w IL-2 STURMOVIK na PC (owszem, na blaszaku), który dosyć realnie oddaje realia frontu wschodniego II W. Ś. i ktoś pyta się, dlaczego nie można uzupełnić paliwa i amunicji na lotnisku, to też jakoś nie chce mi się bawić w interpretatora. Po prostu ciężko uwierzyć, że ktoś może być tak dziecinnie naiwny - dał się "oszukać" iluzji realności stworzonej przez developera, że wszystko musi być racjonalne i normalne w świecie gry. Czy jednak owo pytanie nie jest zasadne, zważywszy na realizm grafiki i czy nie będzie ono, w związku z postępem gier, coraz częstsze? Czy nie jest tak, że w dobie 8-bitów nie narzucało się tak mocno, jak dzisiaj, bo przecież umowna grafika sugerowała, że wiele innych rzeczy jest właśnie podobnie - umowna?

Wakacje to czas spotkań z ludźmi, którzy nie mieli wcześniej do czynienia z grami. Ich reakcje zdziwienia na pewne konwencje w grach, które my w końcu zaakceptowaliśmy (i nawet już o tym nie pamiętamy) należy im wybaczyć. Przypominają, że pewne skostniałe formuły należałoby zmienić, jeżeli gry mają się rozwinąć. Nie chodzi o same reguły gry, bo przecież nikt nie będzie dyskutował z tym, że np. goniec w szachach może przemieszczać się tylko na ukos, ale o to, dlaczego wobec tak wspaniałej oprawy graficznej, jesteśmy w świecie elektronicznym tak ściśle ograniczeni? Powinniśmy stać się znowu dziećmi i pytać: dlaczego? Bo takie wątpliwości są motorem postępu.

Jak realizacja rozwoju miałaby wyglądać - tego do końca nie wie nikt. Coraz więcej czasu wkładanego w developing gry będzie z pewnością irytować wydawców. Z drugiej strony takie "drobnostki", jak odbicia twarzy Samus w chałmie (METROID PRIME) cieszą nas wszystkich nieprzeciętnie. Wobec coraz doskonalszej fizyki w grach trzeba będzie poświęcać ogromna ilości czasu na likwidowanie bugów i śmieszności z nią związanych (ale też zarabiać wielkie pieniądze na odpowiednich engine'ach w stylu Havoc). DEUS EX INVISIBLE WAR jest dobrym przykładem, jak coś tak wspaniałego jak możliwość podniesienia każdego przedmiotu i ciśnięcia nim, w końcu staje się absurdalne i groteskowe, bo NPC ze stoickim spokojem przyjmują np. setki razów krzesłem w łeb. Dalszym problemem jest cała otoczka gry. Można przecież jasno i wyraźnie powiedzieć: gry rządzą się swoimi prawami, która są nieprzekraczalne - bo są w istocie tworami LUDZI, a nie komputerów i nigdy nie powstaną żadne symulacje rzeczywistości - to są piękne ambicje, ale niewykonalne. Ludzie mogą tylko oddać pewną część procesu kreacji pod opiekę odpowiednich algorytmów, które np. generowały by kwasta NPC'ów w eRPeGach (ale te należałoby odpowiednio dopracować, bo nikt nie lubi czytać bełkotu). Warto będzie inwestować w takie systemy pseudo-inteligencji, produkujące proste



pytania/odpowiedzi - to sprawi, że "komputerowe" postacie będą barwniejsze, niż te dzisiaj. Bez tego wynalazku autorzy FINAL FANTASY XIII czy XIV stworzą światy o wiele bardziej ateryjne niż wszystkie inne w poprzednich częściach tasiemca. Dlaczego? Kiedy grafika jest uproszczona, każdy rozumie umowność CAŁEJ struktury gry; natomiast gdy świat gry wygląda na rzeczywisty, nie będzie łatwo z owym rozumieniem niskiej interaktywności. A głosy niezadowolenia będą z pewnością coraz silniejsze.

Jesteśmy teraz w momencie decydującym - rozwija się grafika, ale nic więcej. Co dalej nastąpi, może zależeć od, z pozoru, dziecinnych pytań i prób łamania konwencji: dlaczego jest tak, a nie inaczej? Gracze nie mogą zapomnieć, za to, co im wydaje się nieprzekraczalną zaporą, może w istocie być tylko małym wzniesieniem, możliwym do zdobycia przez twórców gier. Istnieją przecież tytuły, które w jakiś magiczny sposób przyciągają zupełnie niewtajemniczonych do konsoli, bez zbędnych pytań i śmieszności, czy zderzania się ze skostniałą konwencją. SINGSTAR i EYE TOY. W tym drugim tytule odbija się piłkę głową ot tak - naturalnie, jak w rzeczywistości. Czy możliwe byłoby połączenia takiego systemu z, weźmy na to, przygodówką? Aby każdy, nawet nie mający wcześniej do czynienia z grami mógł się równie dobrze bawić bez zbędnych zgrzytów? Z pewnością jest to marzenie wydawców, bo jak żartobliwie powiedział na Game Developers Conference J. Allard (MICROSOFT, szef działu Xbox): "Kogo obchodzi te 40% populacji, która gra już w gry? Ja mówię: sięgnijmy po pozostałe 60%, które jeszcze tego nie robi!" I z pewnością centralną kwestią dalszego rozwoju gier będą również kontrolery, a są one jedynym sposobem naszej komunikacji z konsolą czy komputerem, już to przez klawiaturę, pedał, kierownicę, czy wolant lotniczy - stąd też są niezwykle ważne. I to w owe peryferia trzeba inwestować. Pomysł z EYE TOYem był w istocie genialny, bo właśnie przez swoją prostotę, natychmiastowość, stał się, jak to powiedział Koso: "ambasadorem gier" wśród profanów. Podobny pomysł wykorzystano ostatnio w światku PC, ale myślę, że odniesie w najbliższym czasie świetny sukces na konsolach - chodzi o "Track Ir" - urządzenie pozwalające rozglądać się np. po kokpicie samolotu nie za pomocą myszki, tylko własnej głowy. Czujnik na kamerce śledzi najdrobniejsze zmiany położenia czerepu Gracze, by ten drobnym wychyleniem np. nosa mógł sprawdzić swoją szóstą godzinę i dowiedzieć się, kto aktualnie siedzi mu na kuprze. To się właśnie nazywa intuicyjnością! Ale nie wszystko do niej prowadzi, jak niegdyś prasa huczała o okularach "wirtualnej rzeczywistości", tak szybko o nich zamilkła. Stało się tak, jak przewidywał Stanisław Lem - raster okularów, czyli siatka z wyraźnymi plamkami, na które się patrzy, jest zbytnio widzialna dla oka (ma nadal za małą rozdzielczość), przez co odczuwa się zmęczenie. Słowem - na okulary VR przyjdzie czas może za kilkanaście lat.

Co nam wychodzi z tych refleksji? Trzeba pracować nad softwarem (algorytmy AI, a nie jakieś tam głupie skrypty), ale nie zapominać o męczeniu hardware'u w stronę większej intuicyjności (kamery, czujniki) i wykorzystywaniu jego potencjału (ale znowu przez soft!). Powiem jednak szczerze, że jestem jak zwykle sceptyczny. Pobożne życzenia developerów, że "wszyscy" zaczną grać, tak jak to oglądają telewizję, są tak realne, jak to, że wszyscy gremialnie zaczną skakać na bungi. Po prostu ludzie bardziej poważni od nas będą nadal parzyć się "dziecinnością", czy "śmieszną i niezrozumiałą" umownością w grach. Czy to dobrze, czy źle - oceńcie sami! Jedno jest pewne: jeżeli nic się nie zmieni, i żadna z konwencji nie zostanie złamana, a grafika zacznie krzyczeć realizmem, to i Gracza wrzaśną - ale z bólu. [Zax]

z cyklu: GADAJĄCE GŁOWY

Przyszłość gier wideo








Turi: Niekroć pomyślę o tym, co zaoferują nam konsole przyszłej generacji, przed moimi oczami maluje się wielki znak zapytania. Bowiem czy można stwierdzić, że siła rozrywki elektronicznej tkwi w polepszaniu jakości grafiki? Powszechnie wiadomo, że to element nakręcający marketing każdej produkcji. I tylko tyle. Grafika nigdy nie decydowała i nigdy nie będzie decydować o komercyjnym sukcesie gry (konsoli), nawet zakładając, że odbiorcami są mężczyźni, czyli wzrokowcy. Zatem o wniosek nie jest trudno - nie możemy dywagować o przyszłości gier patrząc przez pryzmat możliwości technicznych (stricte wizualnych). Konsole next-genowe będą generować grafikę na poziomie zaawansowanego renderingu i pewnie dojdzie do sytuacji, w której potencjalny klient, stając przed wyborem jednej z trzech nowych platform, w ogóle nie będzie brał pod uwagę czynnika możliwości graficznych.

Ściera: Grafika jak dotąd BYŁA zasadniczym powodem postępu technologicznego w branży gier video. Paradoksalnie, połowę graczy nie zauważa różnic pomiędzy grafiką, jaką generował Dreamcast a jaką generuje teraz Xbox (PC). Mówię tu o przypadkowych graczach, którzy w dużym stopniu rządzą rynkiem. Zrozumieli ten fakt już jakiś czas temu producenci automatów i zamiast prowadzić wojnę na polygony (której nikt nie docenia), zainwestowali w "interfejs". Dziś wchodzisz do salonu gier i okazuje się że 90% maszyn wyposażonych jest w najróżniejsze... no właśnie, nawet ciężko mi uogólnić ten termin, powiedzmy - kontrolery. Od „standardowych" kokpitów z kierownicami, przez motocykle, rowery, "konie", narty, pistolety czy karabiny, kończąc na gadżetach muzycznych. Czemu tak się dzieje? Bo ludzi przestała przyciągać grafika, która ustabilizowała się już jakiś czas temu na pewnym zadowalającym poziomie. No i mamy odpowiedź na pytania: dlaczego rynek PC się kurczy. Wreszcie teraz do konsol NINTENDO jako pierwsza zdaje się zauważać problem i stara się wszystkie swoje następne projekty (DS, Revolution) oprzeć na zupełnie innych rozwiązaniach i filozofii. W przypadku DS już wiemy jakie one będą, w przypadku Revolution – możemy się jedynie domyślać. Przyjmujemy jednak, że grafika NIE będzie się liczyć w walce o klienta następnej generacji konsol. Zaskoczeni?

Turi: Teraz zrozumiałem również słowa, jakie jeden z przedstawicieli NINTENDO powiedział o następcy GameCube'a: "Era polygonów dobiegnie końca...". Ninny prawdopodobnie skoncentruje się na gadżetach, różnego rodzaju kontrolerach i zapewna również innowacyjności rozgrywki. Ale tu trzeba zaznaczyć jedną, jakże istotną kwestię. Nowy gadżet będzie musiał być dostępny w standardzie wraz z konsolą. Bo powiedźmy to sobie szczerze - mimo świetnej zabawy z EyeToyam, matą, marakasami, mikrofonami, kierownicą, itp. nie każdy gracz ją posiada i w związku z tym są wykorzystywane na bardzo małą skalę przez developerów gier. Druga sprawa to fakt uniwersalności takiego bajeru. Przykładowo: kierownicę wykorzystujemy tylko do wyścigów, matę do tańczenia i fajnie, ale jeśli jakiś kontroler ma się stać standardem, to będzie musiał być na tyle uniwersalny, aby można było go wykorzystać do wielu gier, a nie tylko jednego tytułu i jego klonów. Pad (mam nadzieję, że w końcu bezprzewodowy) nadal będzie podstawowym kontrolerem z uwagi na swą wygodę – wazak nie każdego musi bawić wysiłek fizyczny. Jestem pewien, że kolejne konsole będą miały wbudowaną w standardzie kamarkę (i mikrofon), bo NINTENDO przebąkuje już, że posłuży ona do sterowenie w następnym MARIO PARTY.

Ściera: Kamerka w połączeniu z mikrotonam i Internetem to wielka szansa na videochatowanie, która pewnie każdemu graczowi (a nawet nie-graczowi) się marzy. Co zaś tyczy się nowych trendów w samej rozgrywce... stawiam na moce psioniczne, która są wygodnym narzędziem w rękach developerów - ci za pomocą sił parapsychicznych mogą wytłumaczyć najbardziej absurdalne pomysły, które posiużą jako materiał na grę. To proste: jeśli bohater czegoś nie potrafi (bo to nie leży w możliwościach człowieka), to złotym środkiem jest moc paranormalna (lub bohater-ufok;), która nie niezdefiniowane ramy. Po PSI-OPS i SECOND SIGHT już czekamy na następną gry oparta na taj kanwie. DESTROY ALL HUMANS oraz UNDER THE SKIN. W najbliższym czasie na pewno zobaczymy też wiele pozycji opartych na motywach dzikiego Zachodu, pojawi się wiele gier ekradankowych, a przede wszystkim wojennych i "urbanistycznych" (miejskich). Te ostatnie w bardzo różnych mutacjach. Co jeszcze czeka nas w przyszłości? Rzuć jakieś zagadnienia na ruszt, kolego...

Turi. Sądzę, że w przyszłości niemożliwym stanie się pogodzenie mainstreamu z gameplayam, bowiem klientela rozrośnie się do tak niewyobrażalnych rozmiarów, że jej różnorodności nie będzie w stanie zaspokoić jakiś jeden tytuł. Ale to nie szkodzi! Pętle wokół danych gatunków zaczną się coraz bardziej zaciskać wraz z powiększeniem się rynku, a twórcy będą zmuszeni skupić się tylko na jednej, ewentualnie kilku grupach odbiorców (niszowe tamaty, niszowe gatunki). Synkretyzm gatunkowy stanie się mniej widoczny, bo narodzą się nowe, ogólnie przyjęte gatunki. Je stawiam na rozwój gier FYM, czyli Free Your Mind (musiałem to jakoś nazwać) - gry o niewyobrażalnej swobodzie działania, w których nie będzie fabuły, ponieważ gracz podejmując różnorakie decyzje sam będzie ją tworzył i napędzał całą historię.

Ściera: Co do mainstreamu to pozwól, że się nie zgodzę. Będzie wiele takich pozycji, ale też wiele będzie tytułów stricte niszowych, oczywiście zakładając, że rynek będzie się rozwijać, a nie kurczyć. Gry będą coraz bardziej rozbudowane, bazujące na pieczołowicie wykreowanym, na pozór realnym, tętniącym życiem środowisku. Obojętnie, czy to będzie miasto, jakaś mała kraina fantasy czy nawet jeszcze mniejsza skala: szkoła, dom, ogródek. NARC, GTA: SAN ANDREAS, B C: czy w końcu FABLE - wszystkie te gry łączy jedno: środowisko, w jakim się rozgrywają jest "kompletne", to są złożone światy rządzące się jakimiś licznymi regułami. To się ludziom podoba, choć pewnie do czasu (rozbudowana gra, to gra zbyt chaotyczna, w efekcie - niegrywalna, szczególnie dla "newboyow").

Ze środowiskiem wiąże się też rozwój rozgrywki online (PS3, Xbox 2). Zabawa w sieci to dużo prostszy sposób kreowania świata, bo w dużej mierze kreują go sami gracze. Tutaj analogicznie będą święciły triumfy dwa tematy: wojna (HALO 2, BATTLEFIELD MODERN COMBAT, STAR WARS BATTLEFRONT...) oraz MMORPG (FFXI, PHANTASY STAR UNIVERSE). W połączeniu tych dwóch gatunków powstaną online'owe pozycje pokroju GTA. Developerzy wykorzystają również fakt rosnącego wieku graczy: zaczną zatem powstawać gry o podłożu erotycznym (golizna, panienki). Już dziś zapowiedziano kilka tytułów z tego pogranicza: RUMBLE ROSES, DOA ULTIMATE, THE GUY GAME, LEISURE SUIT LARRY: MCI, PLAYBOY: THE MANSION czy OUTLAW GOLF 2. Co przyniosą kolejne lata? Wszak apetyt rośnie w miarę jedzenia...

Turi: Ja tam nie mam nic przeciwko, ba, nawet dziwię się, że do tej pory nic takiego nie powstało. Mniejsza z tym. Internet przyniesie możliwość aktualizacji danej gry, przez co w miejscach, gdzie w grze kiedyś była zamknięta wielka brama, po aktualizacji tej pozycji znajdować się będą za nią kolejne terytona do zwiedzania i zabawy – przedsmak tego to chociby możliwość ściągnięcia nowej mapy do SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW czy tras do PROJECT GOTHAM RACING 2. Można zatem stwierdzić, że ilość sequeli spadnie, bowiem nie będzie trzeba tworzyć szybko kolejnego tytułu z większym światem i jego "zyjątkami", skoro będzie istniała możliwość skorzystania z dużo łatwiejszej drogi (Ś to czemu sprzedaje się konwencjonalnym sposobam dodatek do FFXI?). Internet zapewni również możliwość pochwalenia się w danej grze swoimi wynikami, szybki dostęp do świeżych wiadomości oraz tumiejów (to już w sumie funkcjonuje), ale... Nie wiem czy zauważyłeś, Ściera, tendencję, że sequele typowo multiplayerowych gier zapowiadane są na rozgrywkę single player, a najprostszy przykład to "Quake 4", "Unreal 3" (PC) czy FFXII. FINAL FANTASY XI miało nieść przecież taką przyszłość w kwestii grania i podejmowanie niezależnych, nienarzucanych odgórnie decyzji – to miało przyciągać niezliczone masy ludzi. A tu co? FFXII wraca do korzeni, czyli do rozgrywki single player. Dlaczego tak się dzieje? Według mnie większość graczy woli mieć, że tak powiem, władzę absolutną nad bohaterem i światem, w którym się znajduje. To on decyduje o wszystkim, to on nadaja sens temu środowisku, on sam – i to jest właśnie najważniejsze! Poza tym granie online jest w pewnym stopniu uzależnione od kaprysów innych graczy. „Nie chce mi się teraz grać", „nie mam czasu"... A w singlu? „idę se zagrać.)!"

Ściera: A kto powiedział, że muszą być same gry online'owe? Nie podoba Ci się - nie grają. To że z online'owych sfer przechodzi się w gry dla pojedynczego gracza tłumaczę sobie inaczej: devaloperom kończą się pomysły na uatrakcyjnienie rozgrywki sieciowej, a z wyrobionej marki trzeba raz na jakiś czas wyciągać kasę, więc... Pozostaje im właśnie zrobienie gry single player. Należy się spodziewać analogii w drugą stronę: na bazie głośnych gier (zwłaszcza sfer) offline'owych zaczną powstawać online'owe kontynuacje, co uratuje owe markowe sfera przed zabrnięciem w ślepą uliczkę (w której już prawdopodobnia są): RATCHET & CLANK i RESIDENT EVIL już się tym ratują, kolejna: GT, TONY HAWK S. , PRO EVOLUTION SOCCER, ACE COMBAT, TEKKEN.

Dobrą sposobnością pozyskania zupełnie nowych graczy będą coraz bardziej zaawansowane telefony, których rozwoje w możliwościach graficznych zderzają się powoli, jeśli porównać z obecną generacją handheldów. Popularne staną się palmphony i telekonsolki które za rok, dwa, osiągną pułap przewyższający GBA (właściwie już osiągnęły, ale cenowo na razie są mało konkurencyjne). Nie zapominajmy że technologie komórkowe (WAP, GPRS) dają znakomite podłoża pod awantuarny multiplayer. SQUARE-ENIX już teraz uderza z grubej rury w ten sektor, decydując się na grę z serii BEFORE CRISIS: FINAL FANTASY VII. W tej sytuacji całkiem słuszne wydają się posunięcia SONY, a w szczególności NINTENDO, starających się "uciec" komórkom poprzez zupełnie nowe możliwości swoich zabawek (wi-fi, tłumacz, mp3, filmy...).

Dzisiejszym światem rządzą pieniądze, więc z przyczyn marketingowo-finansowych należy się spodziewać znanych już akcji w postaci combo: gra (dom) - film (kino), przy czym zabawa w domu będzie w tym pakiecie spełniać coraz częściej funkcję uzupełniającą widowisko na dużym ekranie (i na odwrót, rzecz jasna). Tym samym zachęci to do sięgnięcia po obie formy i całkiem możliwe, że pozyskania w ten sposób zupełnie przypadkowych klientów-graczy. Nie tym bardzo zależy wszystkim wydawcom i producentom sprzętu. Ja nia mam nic przeciwko tekim zabiegom, dopóki gra nie będzia postrzegana jako podporządkowany filmowi dodatek, zamiast być równorzędnym produktem. Wydaja mi się również, że wraz z następną generacją, rozwojem grafiki oraz coraz większymi budżetami produkcji, rynek gier przyciągnia w większym stopniu czołowe gwiazdy kina, znanych reżyserów, scenarzystów, którzy jeśli jeszcze nie zauważyli, to zauważą wkrótce w tym sektorze coś więcej niż tylko „kolorowe chopki na ekranie".

Turi: Reasumując: w najbliższych pięciu latach rozrywka zostanie zdominowane przez gry, a wszyscy mądrale, którzy uważali gry za infantylną formę rałaksu, odszczakają te słowa z procentem!

Ściera: Jaaasne. Otwórz okno i zrób 3 głębokie wdechy. O tym będzie można mówić za jakieś 20-30 lat. □

Od Gracza dla Graczy

Mijaj kolejny, obfitujący w niespodzianki miesiąc w kraju Wuja Sama. Wakacyjny skwar daje się wszystkim we znaki, jednak nie stanowi to dla amerykańskich Graczy żadnej przeszkody w poświęcaniu czasu na beztroskie szarpanie, rozkoszując się bogatą ofertą ukazujących się w sezonie letnim nowości. Pachnące świeżością pudełka, kolorowe okładki i wszechobecne reklamy zachęcają do kupna produktu. Rynek elektronicznej rozrywki tętni życiem w najbogatszym państwie świata, pozostawiając daleko w tyle naszą szarą codzienność. Wejdźcie ponownie ze mną w tą intrygującą rzeczywistość i szykujcie chusteczki, gdyż smutek bierze, jak wiele nam jeszcze brakuje do światowego poziomu.

W jednym z felietonów wspominałem o istnieniu szkół, gdzie ambitni konsolomaniacy mogą spełnić swoje marzenia i zająć się profesjonalnie tworzeniem gier. Jednym z takich miejsc jest Westwood College (www.westwood.edu), który stworzył specjalny kierunek studiów pod tym konkretnym kątem. W związku z tym, że trwa obecnie nabór na nowy semestr, amerykańska kablówka nieprzerwanie nadaje płatne reklamy, które mają zachęcić potencjalnych kandydatów. Klimatyzowane sale z nowoczesnymi komputerami, doświadczone kadra pedagogiczna i uśmiechnięte twarze studentów mówiących do kamery: "Czy potrafi cie uwierzyć w to, że u nas studiowanie polega na graniu?". Po kilku latach można ukończyć szkołę z tytułem "software designera", a wtedy drzwi wielu firm developerskich stają przed Wami otworem. Podobne możliwości oferuje Illinois Institute Of Art, zachęcając do poznawania tajników animacji i sztuk medialnych. Jeśli jesteście w tej chwili napaleni mam dla Was dobrą i złą wiadomość. Ta lepsza jest taka, że dostanie wizy i załatwienie formalności nie jest specjalnie trudna (oczywiście jeśli nie ma się muzułmańskiej gęby i na imię Abdul). Nie ma jednak róży bez kolców - zawsze zastanawiałem się jak to jest, że tylu obcokrajowców przy podobnych możliwościach decyduje się na studiowanie w naszym kraju. W Krakowie studiuje masa ludzi z USA, Japonii, czy Kanady. Czemu? Odpowiedź jest prosta - jak zwykle chodzi o kasę. Czesne w szkole marzeń kosztuje przeważnie kilkanaście tysięcy dolarów rocznie, więc odpowiednie wykształcenie ze względów finansowych pozostaje dla wielu Amerykanów w sferze marzeń. Wyjazd do "uboższego kraju" jest szansą na realizację marzeń.

W trakcie wolnego weekendu ponownie mogłem zbadać sklepowe półki, udając się do kilku największych sklepów tego typu. Z czasem cewoliem się z wszechobecnym przepychem, jednak bogactwo i różnorodność oferty nadal mnie zaskakuje. Wiele rzeczy aż prosi się, by położyć na nich spocone łapska. W sieci "Best Buy" Gameboy Advance SP dostępny jest w ślicznym oldskulowym designie, imitującym wygląd pada do NES'a i kosztuje zaledwie 380 zł. Co ciekawe, w identycznej cenie jest GameCube w promocji z 2 grami i dodatkowym padem! Xbox, jak wiadomo, nie się tutaj dobrze, a po kolejnej obniżce można go nabyć średnio za 600 zł w komplecie za starter kitem, zestawem startowym Xbox Live!, stylowym pudełkiem na 12 gier i zestawem dodatkowych kabli (m.in. przedłużka do pada i lepszej jakości kabel chinch). Brak telewizora nie jest problemem, gdyż ekraniki LCD chodzą tutaj w okolicach 100 $ i posiadacz każdej dostępnej konsoli może sobie takowy sprawić. Zaskoczył mnie duży wybór kontrolerów o najróżniejszych kształtach i kolorach. Przezroczyste, bezprzewodowe podświetlane neonowym blaskiem. Z okazji premiery Shreka 2 ukazał się nawet specjalny zielony pad z gałkami analogowymi w kształcie czułek ogra.)

■ "Karma Gracza" dostępna jest w normalnym spożywczaku



Przeważnie wydaje się je na doskonałym, kredowym papierze oraz z oczojebną okładką, przypominającą salon jubilerski i stroboskopowe światła wiejskiej dyskoteki w remizie.

W USA świat gier video jest wszechobecny, a przejawy tego można dostrzec dosłownie na każdym kroku. Całkowitym zaskoczeniem była dla mnie nowa reklama napoju Mountain Dew, nawiązująca do oldskulowego hitu "Spy vs Spy" (spoty do ściągnięcia ze strony http://www.methodstudios.com), podobnie jak popularny serial animowany "Sonic the Hedgehog", czy śniadaniowe płatki "Super Mario Bros.". Gracz może nabyć właściwie wszystko, co potrzebne do podkreślenia znaczenia swojej pasji w codziennym życiu. Klepki imitujące pady, całe gama najróżniejszych podkoszulków, czapeczki, a nawet odświeżacze powietrza do samochodu z logiem NINTENDO, czy śliczne magnesy na lodówkę a'la SUPER MARIO BROS. To tylko kilka drobiazgów, gdyż wystarczy odpowiednio poszukać i okazja sama zachęca do sięgnięcia po kartę kredytową lub książeczkę czekową. Praktycznie co tydzień w sklepach jest inna promocja, więc czasem odrobina cierpliwości procentuje cennym nabytkiem do kolekcji. Któż z Was pogardziłby produktem z oryginalną metką NiNTENDO, czy dobrej jakości ciuchem nawiązującym do popularnego tytułu (dresy z trzema paskami i logiem LEGEND OF ZELDA zabijają - nasi rodzimi ziomale by umarli z zazdrości). Są też znane z reklam

Ameryka w oczach polskiego Gracza cz. II

Prasa amerykańska bardzo różni się od Polskiej - głównie ze względu na grubość i zawartość merytoryczną magazynów. Spotkać można gazety cienkie, wydane na dobrej jakości papierze, z kilkoma rewelacyjnymi screanshotami, płytką DVD i przyjemnym plakatem. Przeważają jednak pisma opasłe, przypominające katalogi wysyłkowe. Wypełniają je w ponad 50% reklamy, zaś warstwa merytoryczne jest na dalszym planie, ustępując doskonałej jakości materiałom graficznym. Ludziom z krainy hamburgera się nie chce czytać - szkoda na to czasu, interesują ich konkrety i zamiast zachwycać się stylem recenzentów i felietonistów patrzą na końcową ocenę i screeny. Jak się dowiedziałem w sklepach od sprzedawców, od magazynów dużo lepiej sprzedają się poradniki do gier. Każdy głośny tytuł ma dedykowany mu podręcznik, gdzie znajdują się wszystkie potrzebne do pomyślnego ukończenia gry informacje.



niektórych firm plecaki z logiem Xbox, w znacznie mniej złodziejskiej cenie. Nasi polscy handlerze przy takich przebiciach cen muszą kręcić na tym niezły biznes.

W USA problem piractwa oficjalnie praktycznie nie istnieje, gdyż ceny gier są na przystępnym dla szarego zjadacza chleba poziomie. Prężna sieć wypożyczalni i maniere sprzedawania ukończonych gier rozwinęła kwestię kupno używanych produktów za pół ceny. Każdy dobry sklep ma w środku półkę z tytułami drugiej młodości - w takim obiegu nowość jest do zdobycia znacznie poniżej ustalonej wartości już parę dni po premierze. A propos - ustalona data to tutaj rzecz święta, a nie jak to Empikach bywa "czarowanie ludzi", a później tygodniowe obsuwy w związku z "problemami w dystrybucji towaru" i "brakami w magazynach, ze względu na niewystarczającą ilość



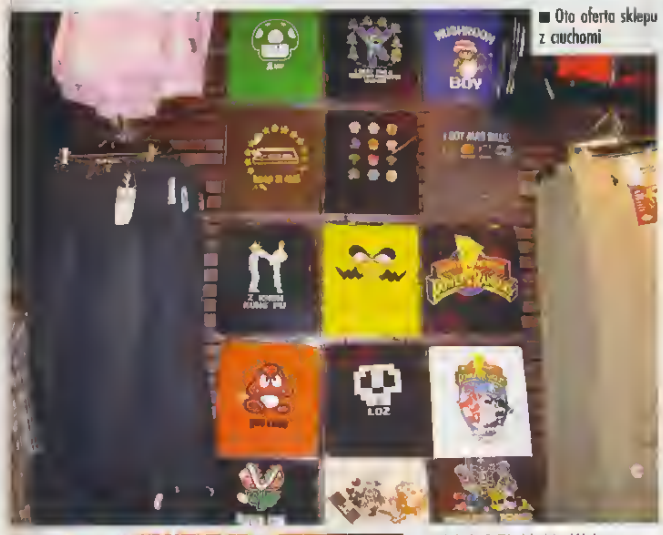


■ Amerykańscy Gracze testują nowe gry i możliwości konsol, siedząc wygodnie na fotelu w klimatyzowanym sklepie.





■ Wypełnione po brzegu półki sklepowe zachęcają do kupna, kusząc korzystnymi ofertami



■ Oto oferta sklepu z ciuchami



■ Przeróżne automaty arcade to stały element wystroju większości malli (hipermarketów)

produktów" Bla bla bla W dniu ustalonej premiery DRIV3R udałem się do sieci wypożyczalni Blockbuster gdzie na półkach dosłownie roiło się od egzemplarzy tej gry na PS2 i Xboxa Czasem naprawdę zastanawiam się kto jest winny zjawisku piractwa w Polsce - niepokorni i "chciwi" użytkownicy kradzionego softu, czy może dystrybutorzy próbujący opchnąć go po najwyższych cenach, przy jednoczesnym oszczędzaniu na jakości. Kiedy powiedziałem znajomemu tubylcowi o zwyczaju przegrywania oryginalnych płytek na inne nośniki z troski o delikatną i łatwo zarysowującą się powierzchnię to mnie wyśmiał Nasze oryginały są tak solidne, jak solidna jest nasza gospodarka - łatwo je złamać a przy dłuższym okresie użytkowanie następuje wielki krach Trudno jednak jest się pogodzić, że przy kiepskich zarobkach tutaj można nabyć za dzień pracy nawet do 5 oryginalnych gier kiedy w Polsce czasem miesiąc nie wystarczy Dopóki niektórzy nowobogaccy nie wpadną na dobry pomysł by zmienić obecny stan rzeczy młodzi będą wybierać konkurencyjne "sklepy" Kazaa, Bittorent, Imesh, gdzie zawsze dotrzymują terminów, a nawet czasem wypuszczają coś z kilkumiesięcznym wyprzedzeniem). [mazzi]





LOLowy punkt widzenia



Witam w kolejnej wydaniu rubryki poświęconej serii HALO. Kilku szczęśliwcom dane już było zagrać w betę HALO 2, a nam udało się z nimi porozmawiać - to najciekawsze informacje, jakie przygotowaliśmy dla Was w tej odsłonie. [Raptor]

Halo2 - Multiplayer Demo Test

HALO 2 nareszcie "odkapslowana"! Za sprawą Major League Gaming kilku szczęściarzy miało okazję zagrać w tę grę. Przypadek sprawił, że znalazł się wśród nich znany nam StrangePurple, który wygrywając zawody FFA na wspomnianym w zeszłym miesiącu MLG, zapewnił sobie 3-godzinną sesję z nadchodzącym killerem od BUNGIE. Dzięki jego pomocy jesteśmy w stanie opisać Wam wszystkie najważniejsze zmiany, która zaszły względem poprzedniej części oraz wszystko to, czego nie było widać na trailerach z E3.

Pierwszą bardzo ważną zmianą jest wykluczenie z gry paska z energią - pozostał sam Shield. Gdy spadnie do zera, od śmierci będzie nas dzielił już tylko jeden strzał w głowę (z jakiejkolwiek broni). Nie ma MedPac ów, zamiast tego po odczekaniu chwili odnawia nam się cała energia. Innymi słowy BUNGIE wydłużyło żywot naszego Master Chiefa, lecz w kontekście Duelingu (2 gnaty) i siły ognia, która się z tym wiąże, wcale nas to nie dziwi. Dużą nowością w multiplayerze jest tryb CTF. Teraz drużyny są dwie - jedna próbuje odbić flagę, druga jej bronił.

Zmianie uległ tzw. melee (uderzenie przeciwnika bronią). W odróżnieniu od części pierwszej, każda broń ma inną właściwości związane z tym atakiem. Niektóre z nich odbierają mniej, a niektóre więcej energii. Oprócz tego wszystkie melee przyspieszono, skracając zarazem ich zasięg (trzeba będzie się bardziej zbliżyć do przeciwnika). Zapewne najefektywniejszą bronią w tej kategorii będzie Energy Sword.

Poległ stary system respawn'ów (odradzenia się) - teraz nie ma co liczyć na ich obstawianie, bo przeciwnik będzie automatycznie "rodził się" z dala od Ciebie, co w przypadku CTF mocno zmienia postać gry - stanowi znaczne ułatwienie dla drużyny broniącej.

Pistolet uległ modyfikacji. Wiadomo było, że zostanie zastąpiony karabinem, jednak pozostałe cechy zdawały się pozostawać bez zmian - zoom dwójka, trzy strzały w głowę lub pięć w korpus i trup. Okazało się jednak, że BUNGIE po raz kolejny zrobiło nam niespodziankę. Battle Rifle jest dużo szybszy, potrzebuje 6(!) strzałów aby zabić przeciwnika na zoomie i 3 (etrzelając w głowę) bez zoomu. Dodatkowo wyraźnie skrócono mu dystans. Modyfikacje objęły również snajperkę. Spora zoomy x5 i x10 znacznie utrudnią strzelanie z biska, a dodatkowo celownik będzie lekko odskakiwał po każdym oddanym strzale.

Jeżeli chodzi o stronę stricte techniczną, to wszystko wskazuje na to, że BUNGIE spisało się na medal. Gra na 10 (!) Xboxach obywała się bez żadnych lagów, a co więcej - StrangePurple zapewniał, że nie był zauważalny żaden delay (opóźnienie w celowaniu)! Dla porównania powiem, że w przypadku pierwszej części HALO w Lanie na dwa X'y opóźnienia były zauważalne.
[Cegła & Raptor]

PS Podziękowania dla [-StK-] StrangePurple

NewsFlash

Turniej 4vs4 w Bydgoszczy!
29 sierpnia odbędzie się turniej Halo 4vs4 w Bydgoszczy. Organizatorem turnieju jest obecnie najlepszy w Polsce i jeden z najlepszych w Europie graczy Hp-FIL4. Po więcej szczegółów zapraszamy do działu "Halo" na Forum PSX EXTREME. Sponsorami turnieju będą sklep konsolowy Nintuś z Gdyni (www.gramex.prv.pl) oraz www.exe-rion.pl. Zgłoszenia (całe drużyny) prosimy kierować pod gcn@wp.pl lub (52) 345-87-19.

Konkurs
Mountain Dew i Bungie
BUNGIE wraz Mountain Dew ogłosiły konkurs, którego tematem było "zdjęcie z Tobą i Twoimi znajomymi bawiącymi się przy HALO i napojach Mountain Dew". Autorzy dwóch najlepszych i najciekawszych prac w nagrodę pojechali do siedziby BUNGIE na HALO 2 LANfest, gdzie zwiedzili siedzibę twórców HALO i, co najważniejsze, zagrali 4vs4 na becie HALO 2 Multiplayer, na znanej już wszystkim mapie Zanzibar.



HALO 2
od lat 16 w Europie.
Europejscy cenzorzy (z Niemiec i Anglii) przyznali HALO 2 etykietkę "dozwolone od lat 16". Jak widać dopóki znęcamy się nad Obcymi, wszystko jest w porządku;).

Również Europa...
W poprzednim numerze wspomnieliśmy już o specjalnej, dwupłytowej edycji HALO 2 z wieloma dodatkami w postaci trailerów, "making-of", itp. dla mieszkańców USA. Kilka dni później MS potwierdził wydanie specjalne również dla Europy.

Warsaw Games Day

Relacja

Dnie 18.06 swoje miejsce miał pierwszy w Polsce turniej HALO 3vs3. Impreza została zorganizowana przy okazji Warsaw Games Day. Startowało 6 druzyn, grano najprostszym możliwym sposobem - czyli „każdy z każdym". Dostępne tryby były dość zwariowane: Battle Creek TS Custom, Damantion TS Generic, Prisoner OddBall Generic oraz Derelict King Of The Hill Generic. Aby wygrać z drużyną przeciwnika, trzeba było uzyskać trzy zwycięstwa (maksymalnie dwie drużyny mogły zagrać ze sobą 5 meczów). Ekipa Polish Dream Team była bezkonkurencyjna - nie przegrała żadnego meczu, kończąc turniej z kompletem 15 wygranych pojedynków.



1 miejsce - PDT JuanMag, PDT Raptor, PDT-Hp-FIL4 - nagrody: 3x MP3 Player, HeadSety, puchery
2 miejsce - -GLD-Bobek, (GID)Goldi69, Cegła - nagrody: 3x Pad Logitech, 3x oryginalna torba Microsoftu
3 miejsce - (GID)Bieniu, (GID)Psycho, JaCor - nagrody: 3x gra Enclave, HeadSety

PS Chciałem bardzo serdecznie podziękować Igorowi za organizację, poświęcenie oraz świetne nagrody.□ [raptor]

GRA DŁUGA, GRA KRÓTKA

czyli żywot Gracza po trzydziestce

Ten tekst dedykuję wszystkim, którzy dzień w dzień siedzą w pracy od 9 do 17, 23:42 na zegarku w telefonie, a ja zamiast spać, wstukuję litary w moim sympatycznym laptopiku. Sączę (bez)alkohol, przygrywa ostatni album Atrocity, a ja próbuję wyjaśnić dlaczego wolę gry krótkie od gier długich.

W idealnym świecie, gdzie każdy ma 17 lat, gdzie nie trzeba chodzić do pracy, nie zakupy, ani angażować się w związki uczuciowe [i to ma być idealny świat?,) - kor.], wolałbym, żeby gry były dłuższe. Nie irytowałoby mnie wtedy, że muszę robić przerwy w podbijaniu statystyk lub zarabianiu pieniędzy na specjalne samochody. Zmyć naczynia, przeczytać parę rozdziałów któregoś z zakurzonych e-booków (wydrukowane e-booki mają tendencję do kurczenia się), zrobić kolację - to wszystko są miłe i potrzebne rzeczy. Rzecz w tym, że robiąc powyższe, serce często wyrywa się do Balamb Garden, Raccoon City lub do jeszcze jednej bitwy w SAMURAI WARRIORS. W idealnym świecie mógłbym grać całymi dniami, szlifować zagrywki w TEKKEN'ie, mistrzować piosenki w DDR i obmyślać taktyki ułożenia kolejnych układanek w DENKI BLOCKS.

Jednak nasz świat, Twój i mój, nie jest światem idealnym. Dlatego w ciągu tygodnia pracy udaję mi się wygospodarować tylko około pół godziny dziennie na posiedzenie przed telewizorem z padem w ręku (nie mylić z posiedzeniem innego typu, gdzie po pół godzinie tak boli tyłek, że nie da się na nim siedzieć przez dobrą chwilę - a gdy na domiar złego jeszcze zdrętwieje...). Pół godziny równa się trzem meczom w ISS'e (konkretnie ISS Pro Evolution 2 na PSX'a), wydaniu 300 000 Cr na samochody w GRAN TURISMO 2 lub 20 welkom w Vie Infinito. Nie jest to dużo, sam przyznasz, ale nie bezrybiu i rak ryba. Skończył się (bez)alkohol i zrobiło się smutniej niż było na początku tego tekstu... Nie poprawę nastroju zmieniam płytę i listę na "Evolution Album" Chrisa Liebinga.

I tak jest nieźle, gdyż wyłączając konsolę nie czuję się źle. Po prostu kończę codzienną porcję rozrywki a jednocześnie zaczynam się cieszyć, że jutro, o tej samej porze, znów pomknę Unisią przez uliczki Rzymu lub przybliżę się do zdobycia The End Garment Grid (został mi tylko Paragon, ale Trama robi problemy - przechodzę grę dopiero po raz drugi). I że do weekendu zostało o jeden dzień mniej.

Zaś w weekend... W weekend granie daje dodatkową radochę. Ponieważ nie chce mi się przestawiać budzika, dzwoni on o godzinie 6:00. Nawet jeśli zwlokę się z łóżka pół godziny po sygnale, to i tak mam przed sobą spokojne 1,5 godziny zanim obudzą się pozostali domownicy. Powiesz, że to masochizm wstawać w sobotę o 6:30 rano. Pewnie że tak, ale za to jaka radość, kiedy o 8.30 mogę włączyć konsolę i pojeździć po Miami lub Stambule.

Jest oczywiście "dark side", której wyznawcy twierdzą, że lepsze są gry krótkie - takie, które w nieidealnym świecie mozesz przejść w tydzień, dwa tygodnie. Ich argumenty można przedstawić w następującym skrócie:

"Dzięki temu, że gry są krótsze, mozesz przejść ich więcej w ciągu miesiąca. Nie musisz się męczyć z jedną i tą samą przez cały czas. Doświadczysz więcej, nauczysz się więcej. A jeśli się zdarzy, że w jednym okresie wydzie kilka killerskich tytułów, zdążysz przejść je wszystkie i nie narobić sobie zaległości."

Wszystko ładnie, ale w Polsce nie działają wypożyczalnie gier na taką skalę, jak w Japonii czy Ameryce. Można co najwyżej znaleźć sympatycznego kolesia na giełdzie, który wymienia gry. Czy jednak uda Ci się wymienić grę sprzed dwóch miesięcy na gorący hit, płacąc mniej niż 50-60 zł? Jeśli masz takie możliwości, to jesteś szczęściarzem. Rozsądnym wyjściem w kierunku podziału kosztów kupowania gier byłyby stowarzyszenie i profesjonalna kółka hobbystyczne skupiające graczy. Tyle, że aby zorganizować coś takiego, potrzeba czasu i cierpliwości. Nie razie obserwujemy amatorskie turnieje, zloty fanów - to dobry początek. Może za parę lat przyniesie to owoce, które będą mogli zjeść wszyscy polscy miłośnicy konsol.

Widzę jeszcze jedno niebezpieczeństwo skracania długości gier. Bo czy rzeczywiście lepiej jest przejść w tym samym czasie 10 tytułów zamiast jednego? Czy zaliczanie kolejnej gry w tempie maszyny w fabryce samochodów nie zamienia nas w roboty? Algorytm "skończyć - wymienić - następna" wydaje mi się zbyt płytki jak na jednostki inteligentne (w pewnym zakresie), sprytne, logicznie myślące. Ale mogę się mylić - w końcu nikt nie ma monopolu na prawdę.

W tezach, które głosi "dark side" znajduje się jednak pewna mądrość. Ludzie są spragnieni nowych wiadomości, wrażeń i emocji. Właśnie dlatego codziennie przeglądamy wiadomości w TV lub Internecie, co miesiąc kupujemy PE czy innego Playboya. Ale przesada nie jest mila widziana w żadnej dziedzinie. Dlatego - w sposób naturalny - nasz idealny świat konsolomaniaka zmieni się kiedyś w świat rzeczywisty. Dokładnie w chwili, gdy po raz pierwszy wyruszymy do codziennej pracy. Codziennie, od 9 do 17, a niektórzy nawet bez wyłączenia niedziel i świąt.

Gra długa, gra krótka... w końcu jakie to ma znaczenie? Jeśli w BEYOND GOOD & EVIL gra się miło, to pal licho, że ta przygoda kończy się szybko. Jeśli ktoś lubi po raz tysięczny walczyć z tym samym stworkiem w Monster Arane, to też fajnie. Dobrze, że są i szybkie gry, w które można grać w ciągu tygodnia, i wolne gry, w które pogrywa się renkiem w weekend. Zresztą, partyjka w ISS zawsze poprawia humor - no chyba że się dostaje 4 bramki w pierwszej połowie po nadzwyczaj farciarskich akcjach. Ale przecież zawsze można zmienić poziom trudności, right?

Teleton twierdzi, że jest już 40 minut po północy. W końcu kiedyś trzeba zakończyć dzienną dawkę pracy. Ja też kończę - dziś trzeba wstać o 6:00, jak każdego innego dnia tygodnia. I tylko trochę żal, że mój świat nie jest idealny... [nemo] □



Co w trybach zgrzyta?

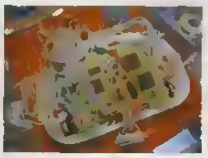
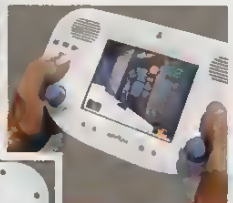
Wciąż jeszcze docierają do nas acha ciekawych tytułów E3 czy oświadczeń na GDC, a tu za pasem kolejne targowe uderzanie: Games Convention, GameStars i ECTS.

Jednak związane z tymi pokazami wydarzenie póki co zostawmy wróżkom (i naszym wysiennikom gdy w końcu dotrą na miejsce). Nawet bez wielkich imprez każdy kolejny dzień w branży pełen jest sensacji i ciekawostek. Kto by się na przykład spodziewał, że twórca postaci Lary Croft - sam Toby Gard - po nie do końca udanym projekcie pt. GALLEON (recenzja w poprzednim PE) wróci z podkulonym ogonem do swego pierworodnego dziecka? Założone przez niego na potrzeby wspomnianej produkcji CONFOUNDING FACTOR chyli się ku upadkowi (zresztą od kilku lat) - on siedem lat dłubał nad GALLEONem, a Lara doczekała się w tym czasie kilku sequeli, w tym jednego next-genowego i została gwiazdą szeroko rozumianego show-biznesu. Toby najwyraźniej stwierdził, że koniec z wizjonerskimi pomysłami - trzeba się zająć tym, co przynosi kasę. Łajba poszła na dno, a on zawitał w progach amerykańskiego studia CRYSTAL DYNAMICS, gdzie właśnie powstaje nowy TOMB RAIDER. Miejmy nadzieję, że pomoże chłopakom z CD powrócić z serią do korzeni.

Raporty to podstawa współczesnej ekonomii. Tym razem pewna grupa amerykańskich analityków donosi, że rok 2004 (a zwłaszcza IV kwartał) może okazać się najgorętszym okresem w 30-letniej historii gier video. Skąd ten pomysł? Ano spojrzeli na listę zapowiedzi wydawniczych, zawierającą wypasione produkcje pokroju GT4, DOOM 3, GTA SA, MGS3, KILLZONE, HALO2, METROID PRIME 2 czy HALF-LIFE 2 i szydło samo wyszło z worka. Co do ostatniej pozycji (a być może i paru innych) nie podzielałbym jednak optymizmu związanego z zapowiadaną wrześniową premierą. Mając na uwadze taką konkurencję, VALVE może naraz zapragnąć trochę więcej czasu na tuning gry, tym samym unikając tłoku na półkach sklepowych.

Pozostając przy H-L2, pojawiły się nowe wątki w sprawie kradzieży kodu źródłowego gry - pamiętacie tą aferę? Wszystko ofkoz odbyło się w Sieci przy udziale zdolnych hakerów - kod i niepełna wersja beta gry trafiły w świat, a w paru "przedsiębiorczych" krajach (Rosja, Ukraina, Chiny) sprzedawano je nawet w wersjach pudełkowych jako produkt finalny! Jak się dowiadujemy, jeden z autorów skoku właśnie spękał, przerażony zakrojonymi na szeroką skalę poszukiwaniami sprawców. Jak wyjawił szef VALVE - Gabe Newell - wiemy na serwer firmy dokonał pewien Niemiec, który niedawno zgłosił się do niego bezpośrednio (Newella, nie serwera). Nie przyznaje się do samej kradzieży, ale wskazał dystrybutorów nielegalnego softu. W tym momencie nasuwa się pytanie: słaba odporność psychiczna jednostki czy przemyślane zagranie? Wyobraźcie sobie teraz te oferty pracy, jakie w związku z nieśmiertelnym tematem "Bezpieczeństwo w sieci" dostanie ten zdolny "hakier".

Czas najwyraźniej jest istotną rzeczą w życiu pracownika firmy Xerox, niejakiego Briana Gardinara z USA. Nie mogąc doczekać się na PSP, skonstruował własnego handhelda - palmPSone - opartego na PSone właśnie łącząc DualShocka z konsolką i LCD otrzymał całkiem zgrabny sprzęcik, praktycznie z jedną tylko wadą - otwartym czytnikiem CD, co naraża paluchy gracza na kontakt z wirującym brzegiem kompaktowej piły tarczowej. Inna sprawa, że narażonych będzie niewielu - maniak nie planuje uruchomienia seryjnej produkcji, gdyż same koszty to 500$, ale chętnie sprzeda schematy i plany. Zainteresowanych zapraszam na palmpsone.com.



■ Kawał solidnej roboty w domowym zaciszu. Nosi Czytelnicy też są proszeni o podsyłanie swoich konsolek... No co, chyba nie chcecie powiedzieć, że popołudniami nie składacie sobie powolutku PStwo.

Przechodząc od spraw personalnych do technicznych, pora wrzucić trochę Waszych ulubionych cyferek. P. Jak podaje SONY (znowu starając się nadepnąć na odcisk MICROSOFT), mnożąc w przypadku SOCOM II liczbę graczy przez średni czas ich pobytu w sieci, otrzymamy ok. 373 000 godzin dziennie - więcej niż logów dla wszystkich tytułów w Xbox Live! Skąd oni biorą te dane? Wymieniają się nimi podczas spotkań w pubie czy jak? Całkowity czas gry w ten tytuł wynosi już prawie 94 mln godzin lub, jak kto woli, 10 835 lat ciągłego grania... A życie ucieka - wypadałoby dodać.

Na początku sierpnia w Japonii odbyła się konferencja BDF - spotkanie firm założycielskich nowego standardu dysków optycznych pod nazwą Blu-ray. Patent ten pozwala na zapis na jednej warstwie płyty do 25GB danych (lub dwuwarstwowo do 50 GB). Jak na BDF oznajmili oficjele z SONY - PlayStation 3 wyposażona będzie w technologię Blu-ray. Cały wic polega na tym, że aktualnie toczy się walka pomiędzy dwoma nowymi formatami "gęstego" zapisu. SONY, PANASONIC i 11 innych to jedna strona, która chce przelorsować BR, a przeciwko sobie mają HD-DVD (pojemność do 30GB na 2 warstwach), wspierane m.in. przez Warner Bros., twórców samego formatu DVD. SONY oraz Warner próbują jednocześnie kupić wytwórnię MGM, której olbrzymie archiwum filmów mogłoby przesądzić o wygranej formatu (nowe technologie ma być wykorzystana głównie do wydawania filmów, jak DVD). Wyposażając PS3 w Blu-ray, SONY ma nadzieję na rozpowszechnienie formatu, tak jak miało to miejsce w przypadku PS2 i DVD. Geez, aż się spocić można z wrażenia. Ten kto marzy o grafice filmowej jakości, właśnie otrzymał odpowiedź na pytanie gdzie pomieszczą się dane potrzebne do jej generowania...

Pozostając przy piątej generacji platform - zero krępacji okazał CEO firmy MIDWAY, David Zucker, oznajmiając wprost na pewnym spotkaniu w Kalifornii, że powstaje MORTAL KOMBAT 7 na PS3, Xenona i jakąś nową kieszonsolkę. Podczas gdy większość pilnie strzeże takich wieści, a medią karmią się piotrkami i domysłami, Zucker potwierdził, że chociaż jeszcze czekają na devkity nowych konsol, machine MK7 już ruszyła z miejsca. Czy miał na myśli szkicowanie ekranu czy coś więcej?

Jak ktoś doświadczył kwadratowych kółeczek w wózeczku i betonowych zabawek w kołysce, to do końca życia będzie miał pod górkę. Nie należy się później dziwić pomysłom, jakie realizuje w dorosłym wcieleniu. Taki Yoot Saito na przykład, jeszcze na DC (a później PS2) uraczył skośnookich grą pt. SEAMAN, gdzie hodowało się wirtualną rybkę z ludzką twarzą, a w komplecie oprócz specjalnego kontrolera był mikrofon żaby sobie z nią pogadać. Niby normalne - rozmowę rozwija, a rybkę trza przecież wyprowadzić na ludzi). Teraz natomiast pan Saito postanowił połączyć wojenny RTS z... pinballem. A kto mu zabroni? Tytuł produkcji - ODAMA - oznacza dosłownie wielką kulę, co pasuje jak ulał. Sama gra także zawiera to co trzeba - świetną fizykę, pomysłowe stoły ze wszystkimi bajerami. Tyle, że nasza kula jest główną bronią przeciwko siłom wroga, jakie stanowią... główny wystrój każdego stołu. Wielka, okrągła, miażdżąca siła ma tratować wszystko na swej drodze i robić miejsce dla naszych wojsk - niszczymy piechotę wroga, jego maszyny oblężnicze (czasy feudalne), dziurawimy tamy zalewając pole walki.




■ Zemsta w postaci żeńskiego, rozbieranego wrestlingu nie jest wcale taką głupią, zważywszy na fakt, że gra wygląda "pysznie", system jest całkiem dopasiony (pracowali nad nim ludzie od WWE SmackDown!) i stworzono nawet tła fabularne...

Przykre wspomnienie z dzieciństwa pchnęły także w dziwnym kierunku pana Akari Uchida - producenta RUMBLE ROSES. Jak sam niedawno przyznał "... w dzieciństwie nie byłem zbyt wyrośnięty i często byłem obiektem kpin ze strony dziewczyn. Teraz postanowiłem się trochę zemścić". I oto nadchodzi - zemsta dorosłego twórcy gier z kompleksem niższości: żeński wrestling. O tytule pisaliśmy swego czasu w CN, jednak ostatnie wynurzenia mistrza Akari rzucają na ten tytuł całkiem nowe światło. Nie ma to jak ukryte fobie i wirtualna zemsta małego chłopca - mam nadzieję, że WSZYSTKO już mu urosło i panią się już nie śmieją...

Apropos nowego softu, burzę emocji wzbudził promocyjny enons umieszczony w japońskiej prasie przez SQUARE-ENIX. Tajemniczy tekst zapowiadał "kolejny wielki tytuł, który dołączy do projektu FINAL FANTASY VII" oraz "ważną produkcję z udziałem Vincenta" (jeden z bohaterów FFVII - przyp. Butcher). Nie trzeba wcale wysilać zwojów aby na myśl przyszły od razu dwie rzeczy - kontynuacja lub remake kultowego FFVII z PSXa. Projekt pod nazwą FFVII COMPILATION - czyli wyciąganie kasy od licznych maniaków tej produkcji - zawiera już póki co film CG ADVENT CHILDREN, grę dla telefonów komórkowych BEFORE CRISIS: FFVII oraz specjalny telefon o nazwie "Cloud Black" P900iV od firmy Panasonic. Zabaweczki takiej używa w ADVENT CHILDREN właśnie Cloud - sprzęt jest już dostępny w japońskich sklepach i zawiera animowane avatary Clouda, Tifa i Aeris. Podobno nawet można z niego dzwonić i wysyłać SMSy:)



Na zakończenie, w popularnym cyklu prawniczym "Orzeczenie miesiąca" prezentujemy Państwu decyzję Sądu Najwyższego Wielkiej Brytanii w pozwie "SCEE przeciwko Davidowi Ball". Decyzja z końca lipca 2004 roku stanowi co następuje: przerabianie konsol JEST nielegalne! Tak samo jak sprzedaż 1500 sztuk modchipów Messiah 2 i naruszanie zabezpieczań umożliwiających odtwarzanie pirackiego software. I tym precedensem wchodzimy w nową erę elektronicznej rozrywki. [butcher]

POCKET

GAME BOY ADVANCE • SONY PSP • MOBILE • N-GAGE • INNE

granie na małym ekranie!

Tak, jak obiecałem miesiąc temu, wracamy do starej formuły. Na swoje miejsce wracają zaniedbywane ostatnio recenzje, póki co wyłącznie gier na GBA. Chcecie recenzji gier na N-Gage? A może powinniśmy przychylniejszym okiem spojrzeć na komórki? Java? Gry dla systemu Symbian? A może dla palmtopów? Interesuje to Was? Piszcie, co o tym sądzicie! Czym więcej Waszych, głosów tym większe szansa, że coś się zmieni. Co? To już zależy od Was. Tymczasem zapraszam do lektury. W tym miesiącu na szczególną uwagę zasługuje MARIO GOLF ADVANCE TOUR, jedna z najciekawszych gier na GBA od czasu ADVANCE WARS. To zupełnie inny gatunek - powiecie. Zgodzę się, ale - podobnie jak AW - gra ta powinna przypaść do gustu każdemu, nie tylko wielbicielowi gatunku, do którego się zalicza. Nieco bardziej specyficznym, co nie znaczy, że gorszym tytułem jest MARIO VS DONKEY KONG - uwspółcześniona wersja klasycznej zręcznościówki, z elementami gry logicznej. Przy okazji to chyba jedyna gra na GBA, w której dodatki i bonusy są dłuższe, niż podstawowy tryb. Na deser DONKEY KONG COUNTRY. □ [kilu]

PIGUŁA

NINTENDO zaprezentowała zmieniony, prawdopodobnie ostateczny wygląd swojej nowej, kieszonkowej konsoli. Nowa wersja DS (która to nazwa jest od tej chwili nazwą oficjalną) różni się od zaprezentowanej na E3 kształtem oraz przede wszystkim wykończeniem. O ile prototyp przypominał konsolę w stylu retro, tak finalna wersja przywodzi na myśl ultranowoczesny gadżet... z końca lat 70. Ładny czy nie - rzecz dyskusyjna, dzięki nowemu designowi DS nabrał jednak charakteru i nie wygląda tak bezpłciowo, jak prototyp. Zmiany mają też charakter praktyczny - DS posiada teraz nieco większy d-pad, dwa umieszczone po przeciwnych stronach górnego ekranu głośniczki oraz schowek na stylus (rysik), którego brakowało w pierwszej wersji urządzenia. Nintendo DS pojawi się w Europie według nieoficjalnych informacji 18 marca 2005, w ten sam dzień, co PlayStation Portable. W tej chwili na nową konsolkę Ninny powstaje ok. 120 gier, z czego 20 tytułów tworzy sama NINTENDO. Satoru Iwata uważa, że dzięki nowatorskim rozwiązaniom typu podwójny, dotykowy ekran, wbudowany komunikator, możliwość komunikacji bezprzewodowej czy funkcja rozpoznawania głosu DS na zawsze zmieni świat gier video. [kilu]

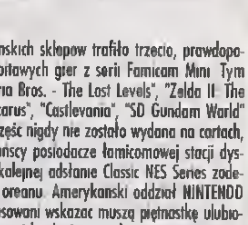


Szesnastego września ukaże się w Japonii kolejna część niekończącej się, pokemanowej sagi POKEMON EMERALD, bo o nim mowa, wyraźnie nawiązuje do RUBY / SAPPHIRE, z teamami z tych gier przyjdzie nam bowiem walczyć. Sapphire posiadać będzie Jez nowe tryby Battle Oome, w którym po naszej stronie stać będzie drużyna złożona z trzech Pokemanów, Battle Frantier, czyli seria siedmiu dużych patyczek oraz Battle Tube, czyli rodzaj labiryntu, w którym od naszych decyzji zależeć będzie to, z kim staczymy walkę. Gra sprzedawana będzie w zestawie z Wireless Adaptorem. Oddzielnie natomiast nabyć będzie można specjalną, limitowaną wersję GBA SP - Royquaza Edition, w soczystym, zielonym kolorze i z wizerunkiem potężnego Rayquazy. Nie wiadomo póki co, kiedy Pokemon Emerald ukaże się poza Japonią. Nie stanie się to jednak zbyt prędko, gdyż najpierw wydana zostać musi anglojęzyczna wersja POKEMON FIRE RED / LEAF GREEN. [kilu]



Na początku sierpnia do japońskich sklepów trafiło trzecie, prawdopodobnie ostatnia już porcja 8-bitowych gier z serii Famicam Mini. Tym razem w jej skład weszły "Super Maria Bros. - The Lost Levels", "Zelda II: The Adventure of Link", "Metroid", "Kid Icarus", "Castlevania", "SD Gundam World" oraz kilka innych tytułów, z których część nigdy nie została wydana na cartach, o pogroc w nie magli wyłącznie japońscy posiadacze łamicomowej stacji dysków. O tytułach, które znajdą się w kolejnej odsłanie Classic NES Series zadecydować mogą natomiast Gracze zza oceanu. Amerykański oddział NINTENDO przeprawadzo akcję, w której zainteresowani wskazać muszą piętnastkę ulubionych gier z NES-a i wybrać trzy najlepsze ich zdaniem tytuły z zaprezentowanej listy. [kilu]

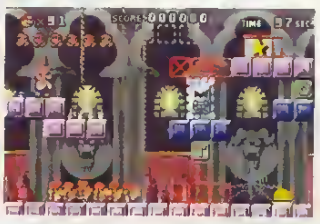
SNK PLAYMORE przypomniało o sobie, wypuszczając garść informacji na temat opóźnianego w nieskończoność METAL SLUG ADVANCE. Gra, podobnie, jak wersja arcade będzie dynamiczną strzelaniną ze śliczną grafiką, hordami przeciwników i całym szeregiem wielkich na pół ekranu pojazdów, którymi przyjdzie nam kierować. MSA zawierać ma 6 przepełnionych akcją leveli (plus 4 bonusowe), po których rozrzucane będzie sta E-kart, zwiększających żywotność tego automatowego tytułu. Gra ukaże się w Europie w październiku za sprawą IGNITION ENTERTAINMENT. [kilu]



MARIO VS. DONKEY KONG



Donkey Kong i Mario są symbolami gier video. Choć już raz wystąpili razem (Mario znany był wówczas jako Jumpman), ich drogi szybko rozeszły się, a każdy z nich zajął się podbijaniem świata na własną rękę. Teraz, po ponad 20 latach developer postanowił doprowadzić do ponownej konfrontacji. Co z tego wyszło? Czytajcie dalej. MARIO VS DONKEY KONG nie jest typową platformówką. Choć gameplay jest rozwinięciem pomysłu z gry z 1981 roku, do dziś uważanej za jednego z pierwszych (obok "Pitfalla") platformerów, MvsDK zaliczyć powinniśmy raczej do grone puzzlerów, zręcznościówek z elementami gry logicznej. Fabuła, jak to w przypadku takich produkcji bywa, nie należy do zbyt wyrafinowanych, jednak dobrze tłumaczy sens zabawy. Po boomie na Pokemony, Tamagotchi, dinozaury i inne LotR-y, przyszła moda na... miniaturowe figurki Mario. Donkey Kong który zawsze lubił być trendy, postanowił zgodnie ze znanym hasłem złapać je wszystkie, wkradł się więc do fabryki Nintendo i porwał wszystkie mini-Mario. Mario, żywa legenda i pierwowzór skradzionych miniaturek nie miał wielkiego wyboru - wziął sprawy w swoje ręce z zamiarem wyrwania małych przyjaciół z rąk małpoludа-egoisty. Każdy z leveli w MvsDK podzielony jest na dwie części. W pierwszej z nich naszym zadaniem jest zdobycie klucza i dojście z nim do wyjścia, w drugiej - uratowanie mini-Mario. Plansze nie są duże, każda z nich ma wielkość maksymalnie kilku ekranów GBA. Pełne są one drabin, ruchomych platform, linii, przełączników, dzięki którym osiągalne stają się niedostępne części levelu czy przeciwników, których - wzorem Super Mario Bros. - możemy podnosić i wykorzystywać np. w roli kładki. Po zebraniu wszystkich mini-Mario w danym świecie gra zmienia nieco swój charakter. Część ta przypomina nieco Lemmingi, tu również bowiem konieczne jest doprowadzenie naszych starających się dotrzymać bohaterowi kroku podopiecznych do wyjścia. Kolejny level, walka z bossem, przywodzi na myśl klasyczne Game&Watch. Prawdziwa zabawa zaczyna się jednak dopiero po ukończeniu sześciu podstawowych światów. Okazuje się wtedy, że wszystko, co do tej pory widzieliśmy to tylko wstęp, drobny przedsmak tego, co nas dopiero czeka. Gra staje się znacznie bardziej wymagająca, momentami frustrująca, podobnie jak w oryginalnym "Donkey Kongu" znaczenie ma każda zaoszczędzona sekunda (czas jest bowiem premiowany), a każdy skok musi być wymierzony co do piksela. W tej części gry martwić musimy nie tylko o siebie, ale i o starającego się dotrzymać nam kroku, całkowicie bezbronnego (i często idącego własną ścieżką) mini-Mario. Dopiero tutaj okaże się też, ile zapamiętaliśmy z prezentowanych przed każdą z podstawowych plansz tutoriali.







Oprawa w MvsDK różni się od innych gier NINTENDO - grafika jest prarenderowana, przez co postacie sprawiają wrażenie trójwymiarowych, są też lepiej niż w seri SUPER MARIO ADVANCE animowane. Klasą samą w sobie stanowi dźwięk - doskonała muzyka, efekty czy wypowiedzi naszego bohatera (nb. chyba jeszcze nigdy Mario nie odzywał się tak często jak tutaj). MvsDK z początku wydał mi się zartem programistów. Dopiero po ukończeniu sześciu podstawowych światów zdałem sobie sprawę, że to puzzler z prawdziwego zdarzenia. A że bardzo specyficzny... czy to wada? □ [kilu]



MARIO GOLF Advance Tour

Gry sportowa spod znaku Wielkiego N kojarzą mi się z jednym - ogromną grywalnością, w szczególności w trybie multiplayer. Nie ma w nich mowy o realizmie, jest za to czysta, nieskazona grywalność, dynamika, to coś co mimo pozornej prostoty przyciąga do ekranu na długie godziny. MARIO GOLF ADVANCE TOUR grą typowo sportową jednak nie jest - to połączenie elementów arcade'owego golfa i ... japońskiego, odschoolowego RPG. Skąd taki pomysł? Gdyby najnowsza odsłona MARIO GOLF przypominała poprzednie, wydane na starsze konsole Ninny (GBC, N64, a także GameCube) części serii, prawdopodobnie posiadałaby równie krótką co one żywotność - pewnie, w multi można w nie było grać bez końca, jednak tryb dla jednego gracza wcześniej czy później, gdy gra przestawała mieć dla nas tajemnica, zaczynał wiać nudą. ADVANCE TOUR natomiast dopiero w tym miejscu się rozkręca - dopiero gdy poznamy wszystkie zasady, nauczymy się dobrze grać, rozwiniemy zdolności naszych bohaterów, gra pokazuje pazurki, wrzucając nas na głęboką wodę. MARIO GOLF ADVANCE TOUR od początku przypomina rozbudowaną grę RPG - ładna, ręcznie rysowana grafika, muzyka rodem z gier tego gatunku, masa NPC-ów, z których każdy ma coś do powiedzenia ... wszystko po to, by wprowadzić nas w świat tylko z pozoru prostej gry. W MG wcielamy się w parę młodych golfiarzy, których marzeniem jest zostanie gwiazdami tego sportu. W tym celu zapisują się oni wraz za znajomymi do klubu Merion, w którym doskonalić będą - a my razem z nimi - swoje umiejętności. Przez pierwsze kilka godzin zabawy poznajemy system gry. Uczymy się sztuczek, doskonalimy zagrania, rozgrywamy pierwsze mecze, poznajemy przyszłych oponentów ... konstrukcja gry nie pozwala się nudzić, a kolejne, drobne sukcesy motywują do dalszej zabawy. W trybie Story para naszych bohaterów opisana jest szeregiem parametrów, których modyfikację umożliwiają punkty Exp, zdobywane podczas zabawy. To, ile ich dostaniemy zależy wyłącznie od naszych umiejętności, do których idealnie dopasowuje się poziom trudności. System gry, choć prosty i intuicyjny, nie jest tak płytki, jak by się mogło wydawać. Oprócz podstawowych parametrów, jak moc i kierunek uderzenia, kontrolować możemy wysokość i sposób podkręcenia piłeczki. Możemy np. uderzyć ją tak, by po wylądowaniu cofnęła się o kilkanaście centymetrów, albo przeciwnie - potoczyła się dalej. Nasza celność zależy przede wszystkim od odpowiedniego timingu. Nie bez znaczenia jest też podzielność uwagi, gdyż w przypadku w pełni kontrolowanych uderzeń pilnować musimy kilku parametrów. W MG, oprócz podstawowego Stroke znajduje się kilka innych gier, dostępnych także poza trybem Story. Jest tam pojedynczy mecz, gra dwóch na dwóch (drugą postać kontroluje konsolka - to, jak jej idzie zależy od ilości punktów doświadczenia, jakie przeznaczyliśmy na jej rozwój), gra na czas, tryb, w którym piłeczka musi przelecieć przez porozrzucane po polu golfowym bramki lub wylądować jak najbliżej dołka i inne.





Wszystkie z tych trybów pozwalają na zabawę w kilka osób, zarówno na jednej konsolce, jak i za pośrednictwem kabla link lub Wireless Adaptora (gra współpracuje też z MARIO GOLF na GCN). Żywotność dodatkowo przedłuża ogromna ilość bonusów, sekretów ... i przede wszystkim rankingi, w których bez końca możemy piąć się w górę. Grafika w MARIO GOLF przypomina topowe produkcje ze SNES-a - nie ma tu mowy o trójwymiarze, zastępuje go dobrze wszystkim znany tryb Mode7 lub klasyczne, czytelne 2D. Nie zapomniano oczywiście o opcji pozwalającej na uśpienie konsolki w dowolnej chwili. Wady? Wolne żarty. Przez kilka godzin zabawy udało mi się zaledwie zasmakować świata MGAT. Tytuł ten to jedna z najciekawszych pozycji na GBA, a zarazem najlepsza ze wszystkich wydanych dotychczas części serii. Nawet uczuleni na "słodkość" produktów NINTENDO nie powinni mieć powodu do narzekań - gra nie przyprawi ich o mdłości. □ [kilu]

PS. MARIO GOLF ADVANCE TOUR ukaże się w Europie 17 września.



GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** GAMELOF SPORTOWA/RPG

7 8 9 — **9**

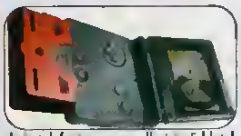
▲ wciąga na długie godziny ▼ wymaga GC by odkryć wszystkie sekrety 1-4 GRACZY, KABEL GBA GCN

PIGUŁA

Japończycy dostoną swojego GBA SP Rayquaza Edition, w Polsce natomiast dostępny będzie inny, rownież limitowany GBA (to nie byle jaki, ba... różowy) Konsolka pojawi się w sprzedazy juz w październiku za sprawą LUKAS TOYS [kilu]



Pod koniec lipca japonsko firma Digital Act wypuściła zapowiadaną od dawna przystawkę, zmieniającą GBA (lub GBA SP) w wideotelefon. W mające postać dużego kartridża urządzenie wbudowano modem, mikrofon i cyfrową komerę, umożliwiającą przekazywanie kolorowego obrazu przez zwykłą, analogową linię telefoniczną z prędkością 5 klatek na sekundę. Zapał potencjalnych nabywców ostudzi z pewnością cena - dostępny wyłącznie w Japonii Campha Advance kosztuje 19000 jenów, czyli ok. 620 zł, oferuje przy tym znacznie mniej możliwości, niż nowoczesny telefon komórkowy [kilu]



Jedną z najbardziej oryginalnych przystawek do GBA zaprezentował znany, japoński producent zabawek, firma BANDAI. Specjalny kryształ, bo to o nim mowa, jest dodatkiem do gry LEGENDZ, elektronicznej, przypominającej nieco Pokemony wersji kolorowej z tym samym tytule. Przechowuje on informacje o występujących w grze potworach - każdy kryształ to jedno kreatura. Po wyjęciu ze specjalnej, podłączonej do GBA podstawki, kryształ można umieścić w wyposażonym w czarno-biały wyświetlacz LCD terminalu, pełniącym rolę "maszyny treningowej". Urządzenie działało na zasadzie zbliżonej do Tomagotchi i pozwalało na hodowanie wybranego przez nas potwora. Zestaw, jak nietrudno się domyślić dostępny jest wyłącznie w Japonii. [kilu]



No GBA wydana zostanie kieszonkowa wersja jednej z ciekawszych gier akcji, które ukazały się ostatnio na "duże" konsole KILLSWITCH, bo o nim mowa to arcade'owa strzelanina TPP w stylu SYPHON FILTER. Gra oferować ma sześć leveli z akcją dziejącą się w różnych rejonach świata (Bliski Wschod, Korea Północna, morze Kaspijskie ...), oraz, z czego developer jest najbardziej dumny (i co u mnie dla odmiany wywołuje największy niepokój) w pełni trójwymiarowe otoczenie. Gra ukaże się pod koniec roku za sprawą cieszącego się niezbyt dobrą sławą DESTINATION SOFTWARE. [kilu]



Gdy NINTENDO zaprezentowało materiały z kontynuacji najbardziej znanych gier z GBA, przygotowywanych z myślą o DS, posiadacze Game Boy'a zaniepokoili się, gdyż był to dla nich wyraźny sygnał, że ich ulubiona konsolka odchodzi w zapomnienie. Wielkie N podkreslało jednak, że nie zamierza rezygnować z supportu GBA na rzecz Dual Screena. Potwierdzeniem tego może być zapowiedź kolejnej części WARIO WARE, która ukaże się ... tok - na GBA! Gra posiadać będzie, wbudowany w kartridż, sensor ruchu, pozwalający na pogrywanie w jedną z 200 minigierek poprzez "monewrowanie" kieszonsolką. Japonska wersja gry nosić będzie tytuł MAWARU MAOE IN WARIO i pojawi się już 16 października. Nie wiadomo, jak długo przyjdzie nam czekać na wersję anglojęzyczną. [kilu]



THE URBZ: SIMS IN THE CITY, którego krótką zapowiedź zamieściliśmy w PE#82, ukaże się także na DS i będzie to jednocześnie pierwsza gra EA na tą konsolę. Sinjin Bain, producent gry twierdzi, że tytuł ten będzie doskonałym testem dla niecodziennych możliwości, oferowanych przez nową konsolkę Nintendo. Gra w wersji na DS posiadać ma zupełnie nowy, dotykowy interface, bezprzewodowy tryb multiplayer oraz nowe obiekty, przedmioty, postacie i minigry. Data premiery nie jest jeszcze znana. Niewykluczone, że będzie to jeden z tytułów startowych. □ [kilu]







DONKEY KONG COUNTRY 2

Po wydaniu kieszonkowej wersji DONKEY KONG COUNTRY jasne stało się, że RARE nie spocznie na laurach, dopóki nie wyda na GBA pozostałych części serii. I rzeczywiście - po kilkunastu miesiącach posiadacze pocketa NINTENDO dostali kolejną część małpiej sagi. Do czynienia mamy z przemyślaną platformówką z prerenderowaną grafiką, swego czasu jedną z najlepszych na rynku. Gra wciąż zaskakuje ilością bonusów i minigier, dopracowaną oprawą, zróżnicowaniem poziomów i tym, z jakim wyczuciem zostały zaprojektowane. Co prawda wykonana w technice ACM (dzięki której tytuł ten zdobył swego czasu popularność) grafika dziś już nie robi takiego wrażenia, szczególnie po przeskalowaniu do 'gameboyowej' rozdzielczości, gra wciąż jednak posiada swój charakterystyczny styl. Klimat. I wciąż frustruje (momentami). Szczególnie irytujący jest syndrom 'natychmiastowej śmierci' - gdy nadziejemy się na pułapkę czy przeciwnika, natychmiast giniemy. Chyba, że mieliśmy szczęście i udało nam się utrzymać przy życiu drugą z małpek (podczas gry kierujemy - do wyboru - Diddy'm bądź Dixie, kiedy jedna z człekokształtnych bohaterek ginie, przejmujemy kontrolę nad drugą). Wersja na GBA wzbogacona została o Intro, z którego dowiadujemy się, że obibok Donkey Kong został porwany przez złego kapitana K. Rolla, któremu musimy spuścić manto. Konwersja zawiera też dodatkowy tryb Diddy's Dash, w którym pokonujemy wyjęte z "głównej" gry levele na czas, także w trybie multiplayer. Kieszonkowy DKC2 zawiera też kilka minigier: 'Expresso's Racing", czyli obserwowana z góry wyścigi strusi, polegający na zbieraniu jak największej ilości świetlików w limitowanym czasie 'Bag a Bug' oraz "Funky's Flights", czyli lot obserwowanym z boku żyrokopterem przez zawieszone w przestrzeni pierścienie. Podobnie jak grafika, przy konwertowaniu ucierpiał troszkę dźwięk - prawdopodobnie ze względu na gabaryty zastosowanego w GBA głośniczka muzyka nie brzmi już tak 'miękko". DKC2 jest udaną konwersją specyficznej gry. Gry, która choć w dniu premiery była bardzo nowatorska, przez blisko dekadę zestarzała się do tego stopnia, że dziś jest "tylko" kolejną platformówką. Ale naprawdę dobrą platformówką. □ [kilu]



GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** RARE PLATFORMOWA

7 7 8 — **8-**

▲ dobra konwersja, dodatki ▼ po latach już tak nie bawi 1-4 GRACZY (MULTICARTRIDGE)



Cześć ludziska! Wakacje nam się kończą, zonka urodziła mi córeczkę, no i pochwalić się muszę, ze udało mi się wreszcie zakończyć pierwszy etap szkoły i zdobyć wyzsze wykształcenie. Ale dość przechwałek - jedziemy z Kącikiem. Po raz ostatni zamieszczam czasy do COLiNa. Za miesiąc polecą wyniki do GT4 PROLOGUE, a takze do najnowszej F1 od Sony, która wreszcie pojawiła się na rynku (zapraszam do przeczytania recki w tym numerze). Ponadto mam apel do maniaków ustawień do NEED FOR SPEED UNDERGROUND. Panowie (pań nie było) - więcej i kolorowo nie znaczy lepiej. Proponuję kierować się gustem, wszak Pablo Picasso juz nie zyje). Tym akcentem kończę i zapraszam za miesiąc. [gamera]

P.S. Wlasnie gram w R BURNSa i jestem załamany poziomem tej gry - ani wykonanie, ani grywalnosc mnie nie satysfakcjonuje. Ach, szkoda.



KONTAKT: gamera@go2.pl; tel. dom (0-prefiks-32) 244 15 52, tel. kom. 0603 564-172, listy na adres: Mirosław Grabe ul. Paderewskiego 1b/22 41-710 Ruda Śląska 10

CHECKPOINT
NAJLEPSZE CZASY WRZEŚNIA



04

HISZPANIA
1) 2,43,42 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 2,20,22 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 2 14 62 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 2,19,38 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 2,24,61 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2,36,46 Dariusz Lisowski z Warszawy

WIELKA BRYTANIA
1) 2,31,70 Dariusz Lisowski z Warszawy
2) 2,45,02 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 2,13,30 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 2,33,00 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 1 58 70 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 2,17,80 Dariusz Lisowski z Warszawy
7) 1,15,92 Dariusz Lisowski z Warszawy

GRECJA
1) 2,18,70 Dariusz Lisowski z Warszawy
2) 2,42,34 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 2,17 30 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 2,46,34 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 2,45,42 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 2,27,22 Dariusz Lisowski z Warszawy

USA
1) 2,17 96 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 2,39,04 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 2,30 57 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 2,06 12 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2,09,04 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2,56 16 Dariusz Lisowski z Warszawy
7) 1 08 46 Dariusz Lisowski z Warszawy

JAPONIA
1) 2 44 86 Dariusz Lisowski z Warszawy
2) 2,39 53 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 3 08 37 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 2 58 14 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2,17,74 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 2,51,49 Przemysław Bednarek z Katowic

SZWECJA
1) 1 48,96 Dariusz Lisowski z Warszawy
2) 1 36,52 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 2,07 66 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 1,37,80 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 2,01,58 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 1,46,72 Dariusz Lisowski z Warszawy
7) 1,10,70 Dariusz Lisowski z Warszawy

AUSTRALIA
1) 2,42 24 Dariusz Lisowski z Warszawy
2) 2 16,92 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 3,12,78 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 3 46 68 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 2,43,04 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 2,26,80 Dariusz Lisowski z Warszawy
7) 1 32 58 Dariusz Lisowski z Warszawy

FIMLANDIA
1) 2,11 46 Dariusz Lisowski z Warszawy
2) 1 38,36 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 3 39 72 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 2,34 01 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 1,50,56 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 2,31,54 Dariusz Lisowski z Warszawy

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

CIRCUIT

Olympic Square	0 40 60	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
Atlantica	0 40,27	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
Inner City	0,42,55	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
Stadium	0 49,75	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
National Rail	0,42 04	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
Market Street	1 04 07	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
Terminal	0 46 12	Olek Bartoszewski z Łomnicy
Port Royal	0,41,23	Olek Bartoszewski z Łomnicy
Olympic Square Reverse	0,41 59	Olek Bartoszewski z Łomnicy
Atlantica Reverse	0,40 93	Olek Bartoszewski z Łomnicy
Inner City Reverse	0,42,09	Olek Bartoszewski z Łomnicy
Stadium Reverse	0,51 09	Olek Bartoszewski z Łomnicy
National Rail Reverse	0,41,70	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
Market Street Reverse	1,03,72	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
Terminal Reverse	0,47,10	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
Port Royal Reverse	0,41,99	Olek Bartoszewski z Łomnicy

SPRINT

Liberty Gardens	0,59 61	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
Broadway	1,34,50	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
Lock Up	1,45 70	Olek Bartoszewski z Łomnicy
Bedford Bridge	1,40 46	Olek Bartoszewski z Łomnicy
1st Ave. Truck Stop	1,22 91	Olek Bartoszewski z Łomnicy
7th & Spurling	1,34 59	Olek Bartoszewski z Łomnicy
9th & Frey	1,37 80	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
Spillway	1 50,30	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
To Liberty Gardens	0,59,52	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
To Broadway	1,33,14	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
To Lock Up	1,46,07	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
To Bedford Bridge	1,39,37	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
To 1st Ave. Truck Stop	1,23,37	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
To 7th & Spurling	1,35,24	Olek Bartoszewski z Łomnicy
To 9th & Frey	1,39,75	Arkadiusz Smater z Minska Maz.
To Spillway	1,49,55	Arkadiusz Smater z Minska Maz.

DRAG

14th and Vine Construction	0,21,77	Zbigniew Stachwa z Warszawy
14th and Vine	0,21 69	Zbigniew Stachwa z Warszawy
Highway 1	0,22 08	Zbigniew Stachwa z Warszawy
Main Streey	0,22 85	Zbigniew Stachwa z Warszawy
Main Street Constuction	0,22,47	Zbigniew Stachwa z Warszawy
Commercial	0,24,62	Zbigniew Stachwa z Warszawy
14th and Vine Construction Reverse	0,22,83	Zbigniew Stachwa z Warszawy
14th and Vine Reverse	0,21,83	Zbigniew Stachwa z Warszawy
Highway 1 Reverse	0,22,01	Zbigniew Stachwa z Warszawy
Main Streey Reverse	0,22,90	Zbigniew Stachwa z Warszawy
Main Street Constuction Reverse	0,23,30	Zbigniew Stachwa z Warszawy
Commercial Reverse	0,23,35	Zbigniew Stachwa z Warszawy

AUTOR: WYŚCIGOWE FORUM DYSKUSYJNE

GAMERA
site Admin



Dołączył: 03-03-2003
Posty: 12
Skąd: Ruda Śląska

Wysłany: 07-08-2004 14:51 | cytuj

TEMATY DO DYSKUSJI:

„Najgorsza gra wyscigowa, w którą musiles okazyję zagrać?"
„Jakie gatunki wyścigów preferujesz i dlaczego (jesli tak sądzisz) są one lepsze od innych wyścigów (np. Nascar, WRC, F1, itp)?
„W której z gier wyścigowych są najlepiej oznakowane trasy?"
„Nie mają zadnej z konsol dostępnych na rynku, jakie wyścigi zaważyłyby o ewentualnym zakupie jednej z maszyn grających i dlaczego właśnie ta, a nie inna?"
„Formułki 1 - czy są dla ciebie kwintesencją gier wyścigowych i w ktory/a tytuł/y najbardziej lubisz grać?"
„Która konsola ma według Ciebie najlepszą bibliotekę wyścigów?"
„Czy kierownica ma wpływ na osiągnięte wyniki?"
„Samochód, ze jakim się najbardziej zaznodzisz"
► „Ustawienia seryjne, czy raczej sam wolisz ustawić samochód?"
„Co bys zmienił w serii GT?"
„Najfajniejsza trasa w grze wyścigowej?"
„Którego hamulca częściej używasz - nożnego czy ręcznego?"
„Którą skrzynię biegów preferujesz - ręczną czy automat?"
„W której grze wyścigowej autu najlepiej palą gumy?"
„W których scigołkach najlepiej wykonane podkłady muzyczny?"
„Wnętrze samochodu - w których wyscigach najlepiej je wykonano?"

profil | pw | email | www

„Ustawienia seryjne, czy raczej sam wolisz ustawić samochód?"- kontynuacja

Wysłany: 06-08-2004 14:52 | cytuj

(...) Jasne, ze seryjne. Interesuja mnie tylko jazda, ustawienia psuja tylko rywalizacje, bo ogromna większość ludzi nie wie a co w tym chodzi. Owszem, ustawianie bywa ciekawe, ale dla zabawy. Nie ma nic bardziej irytującego niz to, ze siedziałem do 1/4 finału GT3 10 godzin nad ustawieniami i straciłem na tym ok. 3 sek w stosunku do "fabryki" (powod czasem i tak się lepsze wyniki na gorszej bryce).
W realnym świecie ustawienia muszą być, bo tak naprawdę walczą firmy samochodowe, nikt nie da tak ogromnych pieniędzy by Schumi mógł się uczciwie pościgać. Skrajny przykład - gdy Citroen w imię 1% szans na niewygranie generalki, kazał odpuścić Loebowi walkę o mistrza (50%).
W grach nie i chcę być przymuszany. Arkadiusz Smater

() Nie będę ukrywał, że bardziej mi odpowiadają ustawienia seryjne. Nie kręci mnie siedzenie przez parę dni przed konsolą i testowanie przeroznych ustawień, tylko po to, by samochód w końcu zaczął osiągać lepsze wyniki. Po prostu lubię sobie pojeździć od czasu do czasu dla czystej przyjemności bez zadnych tego typu udziwnień. Poza tym, jesli koniecznie chcę polepszyc parametry swojego samochodu, w kazdej chwili mogę skorzystać z czynności ustawień i to mi zupełnie wystarcza. Fakt, grzebanie samemu w bebechach samochodu daje o wiele większą satysfakcję, ale czas, który trzeba na to poswięcić, wolę wykorzystać na własną grę.
Rafał Krawczyk <rafalkrawczyk@wp.pl>

() Raczej wole sam ustawiac samochód i kombinowac w bebechach, co by tam jeszcze poprawić, aby samochod lepiej się prowadził na danym rodzaju nawierzchni. W COLINie 4 ten element niesamowicie skopali, bo ja akurat nie preferuję jazdy poduszkowcem. Dlatego marzy mi się, aby na jesiem twórcy WRC 4 wypuścili nową grę z podobnym sterowaniem (zmieniłbym tylko manualną skrzynię biegów, która w "trójce" była do bani), ale z możliwością ustawien jakie dawał chociażby COLIN 4.
Dariusz Płachecki (speedi.rider@interia.pl)

(...) Wolę sam ustawiac samochód, niz jeździc na ustawieniach seryjnych! Czasem seryjne mi są złe, ale wolę doposowac samochod do mojego stylu jazdy! W FORMUŁA 1 OFFICIAL PRODUCT ustawienia dobieram pod kazdy osobny wyscig, podobnie wygląda sprawa z COLINem! Resztę scigałek sobie jak na mnie sobie podaruję.
fcporto@o2.pl

(...) Zalezy, w co gram. Nie wyobrazam sobie "formułki 1" bez zmiany ustawień. Bez tego grzałbym tyły stawki i nigdy nie wygrał wyscigu (na chyba że na "Novice"). Podobnie mi się sprawa z GRAN TURISMO i COLINem. Gry takie jak TOCA, czy poprzednie NFS-y według mnie nie potrzebują ingerencji w ustawienia. Autorzy juz o to zadbali. Oczywiście nie znaczy to, ze podczas biegu czasow np. do Kącika należy sprawę olać. Nic takiego, wtedy zmiany muszą być, bo ie ustawienia z gry dają radę jedynie na wyścigach z konkurencją komputerową.
Makal z Elbląga

(...) Myślę, ze ustawianie samochodów w grze jest zbędne. Firmy na gwałt chcą być w swoich tytułach zamiesc cos nowego, niz tylko samo scigonie. Powiedzmy sobie szczerze - ot, taka zmiana zawieszenia. W grach auto jedynie mocniej podskakuje na twardszym i mniej na miększym zawieszeniu. W rzeczywistosci kazda ingerencja w sprężyny czy amortyzatory samochodu mogą skończyć się tragedią o życiu lub śmierci na drodze. Podobnie mu się sprawa z Turbo. Wkładając takie do np. samochodu z GT dostaniesz on takiego „pokrzywego" kopa ze niejeden samolot mógłby mu pozazdrościc. W rzeczywistosci nie ma tak piękne. Owszem, przyspieszenie i prędkosc rosną, ale nie o 15 sekund i 200 na godzinę, jak to można zauważyc w garażach. Więc albo producenci poważniej podejdą do tego tematu, albo niech dadzą sobie spokój, jak robi to coraz więcej firm, nastawiając się na grywalnosc i płynące z gry emocje. Mateusz Klark z Włocławka

(...) Chodzi tu o to, czy lubicie ustawiać samochody, nie tuningi wizualny jak w NFS U, ale grzebanie w bebechach jak w GT czy "formułach", czyli ustawiać spoilery, biegi, itd. Czyli, jak pisze Scierer "jesli nie jestes Gamerą i grania nie zaczynasz od grzebania w bebechach ..." Owszem, ja nie zaczynam, wybieram seryjne, czasem mogę coś tam pogrzebać, ale ogólnie psuje to rywalizację, bo kupa ludzi nie wie a co w tym chodzi. Wolę wygrywać umiejętnościami jazdy. Nie mówiąc juz o tym, ze można stracic 5 godzin i ustawic brykę tak, ze będzie gorzej (choć wydawac się będzie ze lepiej po 5 godzinach na jakiejs trasie). ARSMA

(...) Moim zdaniem w ustawianie samochodu można się bawic, gdy nabierzemy trochę wprawy i wiemy, co nie posuje nam w autku. Ktos, kto się nie zna, niech lepiej nie bierze się za takie opcje. W prowadzeniu pojazdu, nawet tego "wirtualnego", liczą się przede wszystkim umiejętnosci kierowcy i nawet najlepsze ustawienia samochodu nie nadrobią braku umiejętności. DystanS

(...) Moim skromnym zdaniem ustawienia, które są wkomponowane w środowisko gry, przedłużają żywotnosc danej pozycji. Bez nich gra byłaby swietna, jednak po jej ukończeniu zostałyby przejeżdżki na najlepszy wyzyskowany czas. Jeżeli w grę wchodzą ustawienia, mamy do czynienia z taką sytuacją, iż mazna tak ustawic auto, gdzie poprawimy swój czas nawet o parę ładnych sekund, tak więc walę sam ustawic sobie pojazd, gdyż jestem pewien, ze wykręcony czas będzie NAPRAWDĘ wykręcony przeze mnie od A do Z. PESEQ, Bartoszyce

profil | pw | email | www

WYWIAD Z MACIEJEM LUBIAKIEM



Maciej Lubiak - kierowca startujący w Grupie N w Rejdowych Samochodowych Mistrzostwach Polski samochodem Mitsubishi Lancer Evo VII, pilotowany przez Macieja Wisławskiego, wielokrotnego Mistrza Polski i Mistrza Europy, udzielił wywiadu dla PSX EXTREME, w którym opowiada o swoich przygodach, marzeniach oraz spostrzeżeniach dotyczących gier wideo



PSX EXTREME: W jakie gry miałeś okazję grać?
Maciej Lubiak: Jeżeli w ogóle grywem w jakieś gry, to są to gry rajdowe. Mam kolegów którzy są zapalonymi wirtualnymi rajdowcami. Sam jednak gram bardzo rzadko. Jak wpadnę do kolegi, to sobie pogramy dla zabawy... Ja się jednak irytuję, bo przeważnie koledzy są lepsi ode mnie. Jeżdżenie na konsoli, wymaga umiejętności, których po prostu nie mam. Próbowałem grać w wyścigi uliczne, motocyklowe i Formuły 1. Jednak moją pasją są rajdy i uwielbiam wszystko, co jest z nimi związane, dlatego gram głównie w COLIN MCRAE RALLY. Ta gra jest bardzo realistyczna, a kolejne edycje stają się coraz lepsze. Mam nadzieję, że uda mi się kiedyś znaleźć tyle czasu i kupić dobry sprzęt i kierownicę. Do pełni szczęścia musi być także odpowiednio duży telewizor oraz nagłośnienie, żebym mógł się w to tak naprawdę bawić.

PE: Czy możesz wskazać najważniejszy dla Ciebie element gry - grafika, dźwięk, model jazdy...?
M.L: Grafika w grach rajdowych jest na wysokim poziomie - przypomina rzeczywistość. Np. COLIN MCRAE RALLY 04 wygląda niemalże jak transmisja rajdów WRC na Eurosporcie. Dźwięki są naprawdę dopracowane i bardzo przypominają realia. Bardzo mi się podobają odgłosy przy zmianie biegów i odejmowaniu gazu, które są bardzo charakterystyczne dla rajdówek. Z kolei efekt podtrzymania turbiny, którego działania się nie wyczuwa siedząc przed TV jest trochę niedopracowany. W momencie odjęcia gazu samochód rajdowy jest "popychany" poprzez podtrzymanie ładowania turbiny, jest trochę trudniej nim zahamować, działa przez ok. 5 sekund i "strzela", co niechętnie słyszą uszy kierowcy, bo świadczy to o tym, że zdejmuje nogę z gazu. Kierowca siedząc przed konsolą nie odczuwa "bolesnie" popełnianych błędów, jak ma to miejsce w rzeczywistości.



PE: Czy jako rajdowiec mógłbyś udzielić wekazówkek osobom zasiadającym za wirtualną kierownicą?
M.L: Myślę, że pewne podstawy - które dają najlepszy czas, są bardzo podobne do charakteryzujących jazdę na prawdziwych OS-ach. Czyli popełnianie jak najmniejszej ilości błędów, pokonywanie zakrętów optymalnym torem jazdy, na jak najwyższych biegach oraz płynność jazdy.

PE: Jak oceniasz model jazdy w grach?
M.L: Uważam, że jest już bardzo realistyczny. Na OS-ach są wybicia, zmiany nawierzchni, dziury, ale gry bardzo dobrze - i wierygodnie - to odzwierciedlają.

PE: Jak wyglądałyby Twoja gra marzeń?
M.L: Wsiadałbym w "kubełek", zapinał się w pasy, miałbym pedały dokładnie tej samej wielkości, co w samochodzie rajdowym WRC, sekwencyjną skrzynię biegów, i właściwie byłaby to symulacja, taka, na jakiej ćwiczą piloci samolotów - tem jest niemal wszystko to co w prawdziwym pojeździe. Chciałbym mieć taki symulator w domu - prawie dokładnie taki sam, jak samochód rajdowy. Na pewno spędzałbym w nim czas oczekiwania na następny rejd.

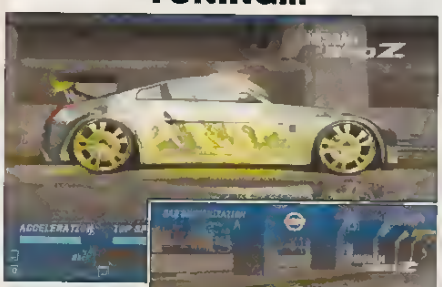
PE: Twój ulubiony, najczęściej wybierany pojazd w grach, to?
M.L: Subaru Impreza WRC.

PE: W imieniu Czytelników PSX EXTREME dziękuję za rozmowę i życzę udanych etartów.

rozmawiał Loser



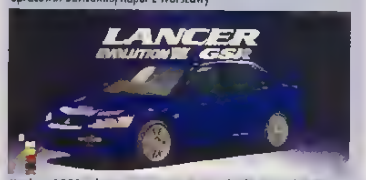
TUNING...



Ten miesiąc "należy" do Roberta Turala. Jego „Z"etka" rozgromiła konkurencję. Tym razem jurorów była trojka (żonka, szwagierka i ja). Kobiety bezdyskusyjnie wybrały Twój samochód, ja miałem trójkę faworytów z Robertem włącznie, więc na zbędne dyskusje nie trzeba było strzępić języka. Gratuluję pomysłu twórczego.

Mitsubishi Loncer Evo VII GSR(J)

opracował Bartłomiej Kaper z Warszawy



Kiedy w 1993 roku zaczęto używać samochodów Mitsubishi Lancer w rajdach, nikt zapewne nie przypuszczał, jak skuteczna okaże się ta niepozorna "taksówka" na rajdowych trasach. Firma Mitsubishi pozostaje wierna swojej zasadzie i nie buduje modelu WRC na bazie Lancera. Mitsubishi Lancer jest następcą znakomitego modelu Galant VR-4. To w tym właśnie samochodzie Tammi Maekinen zdobył cztery razy z rzędu tytuł Mistrza Świata. Od 1993 roku nastała ewolucja Lancera. Każda następna wersja była udoskonaleniem poprzedniego modelu, który swoją siłę czerpie z setek owych kilometrów pokonanych przez poprzednie ewolucje. Dzięki tej prostej strategii jest to samochód technicznie dojrzały i niemal bez wad. Każda kolejna wersja Lancera Evolution bezwzględnie królowała w rajdach w grupie N, a w Mistrzostwach Świata, gdzie zawodnicy fabryczni jeździli A-grupowe auta, była groźna również w klasyfikacji generalnej.
Mitsubishi Lancer Evo VII to wyczynowy sedan bazujący na modelu Lancer Cedia, napędzany dwulitrowym silnikiem z turbosprężarką oraz intercoolerem. Potężna moc jednostki napędowej 290 KM, przenoszona jest poprzez zaawansowany układ napędu na 4 koła, a silnik uzyskuje maksymalny moment obrotowy 383 Nm przy 3500 obr/min i jest to najlepszy wynik w tej klasie samochodów. Dynamiczna linia nadwozia zapewnia jednocześnie niski opór aerodynamiczny i intensywne chłodzenie silnika. Zastosowany układ aktywnego centralnego mechanizmu rozrzutowego ACD poprawił sterowność i osiągi nowego Lancera Evolution. Dodatkowo, w czasie pokonywania zakrętów kierowca jest wspomagany układem AYC. Układ hamulcowy wyposażony w system antyblokujący o sportowej charakterystyce dostarczyła firma Brembo. Dzięki dodatkowym spawom oraz specjalnym wzmocnieniom znacznie wzrosła sztywność nadwozia i jest ona o 50% większa w stosunku do poprzedniego modelu. Maska silnika i przednie błotniki zostały wykonane z aluminium, co przyczyniła się do redukcji masy samochodu. Tak więc nowy Lancer to samochód na pewno nie do wycieczki na zakupy. Trudno w nim także o przyjemność prowadzenia zwłaszcza tempem w wielkomiejskich korkach, ale nawet w najtrudniejszych warunkach drogowych kierowca z odrobiną sportowej pasji i szukający radości z jazdy z "charakterem" pozna to uczucie za kierownicą tego samochodu. Ustawiając tego potwora do GT, starałem się wszystkie śrubki podokręcać na trasy szutrowe, więc nie polecam jechać nim na asfalcie gdyż przyjemności z tego nie będzie żadnej, a i sama prowadzenie na tej nawierzchni nie będzie należeć do łatwych.

SPRING RATE 9 9 kgt/mm / 9 5 kgt/mm
RIDE HEIGHT 92mm / 96mm
SNOCK BOUND Lvl 5 / Lvl 5
SNOCK REBOUND Lvl 6 / Lvl 7
CAMBER ANGLE 2 8 / 1 2
TOE ANGLE 0 0 / -0 5
STABILIZERS Lvl 3 / Lvl 3



BRAKE BALANCE
Lvl 18 / Lvl 21

LSI (Ltd Slip Init Torque) 5 0
LSA (Ltd Slip Accel) 25 0
LSD (Ltd Slip Decel) 5 0

GEAR RATIO AUTO
Lvl 24

DOWNFORCE
0 19 0 47
AYC CONTROLLER
76
ASM Lvl 5
TCS CONTROLLER
Lvl 5
VCD CONTROLLER
10%

TELEXTREME

Odpowiedź na pytanie z poprzedniego konkursu brzmi: "Get Low". Tak właśnie nazywa się utwór autorstwa Lil Jon & The Eastside Boyz. Pytanie okazało się dość proste, bo odpowiedzi było więcej niż mnóstwo. Nagrody otrzymują dwie osoby - Rafał Krawczyk z Warszawy (wygrał drugi raz z rzędu) i Patryka Kozar z Białowy. Gratuluję!

Pytanie:

Jak nazywa się najdroższa limuzyna na świecie, której wartość zakupu „kręci się" w okolicach 400 tys. euro?

Termin: do 2 września 2004

Nagrody otrzymują: Rafał Krawczyk i Patryk Kozara



Ależ to było granie! Wreszcie ukończyłem STAR WARS KOTOR i jak na razie cenię go wyżej nawet od dziesiątego FINALa w moim prywatnym rankingu next-genowych RPG. Role-play ów notabene zebrał pokaźną liczbę wyróżnień, w tym za najbardziej oryginalnego bohatera niezależnego w "osobie" robota HK-47 - kto nie słyszał jego odzywek, ten niech żałuje. Zachęcam do nadsyłania ciekawostek z tej gry, jak również "przepisów" na budowę głównego bohatera, choć sam również postaram się coś "wymotać".

"Kącik. ." zaś w tym miesiącu poświęciłem głównie odgrzewanym ciekawostkom z gier na starego, dobrego Szaraka, ocenić możecie również nowe screeny z Advent Children. To tyle, wracam do "męczenie" FRONT MISSION 4 ☐ [star]



KONTAKT star@psxextreme.pl , (listy z dopiskiem "KĄCIK RPG")

KONKURS

RPG EXTREME

Tym razem pytanie nie sprawiło Wam zbyt wiele trudności, a ponieważ nadeszło dużo odpowiedzi, postanowiłem wcześniej zakończyć okres "inkubacji" i już teraz podać odpowiedź: Enertron występuje zarówno w CHRONO TRIGGERze, jak i CROSSie, a jest to urządzenie odnawiające HP i MP (tylko HP w CC), choć "głodu" nie zaspokaja (cytat z gry). Szczęśliwym (chyba) zwycięzcą zostaje Mariusz "Artemis_Entren" Opes z Olsztynka, zaś pytanie na ten miesiąc brzmi:

Czym pod względem fabularnym było tytułowe KINGDOM HEARTS?

Na odpowiedzi czekam do skutku, maksimum jednak dwa miesiące. Kto pierwszy, ten lepszy.

PANTEON GWIAZD

Kto: Adam Cieślakowski z Łodzi
Gra: SUIKODEN
Osiągnięcie 1: zdobycie 99 poziomu doświadczenia wszystkimi grywalnymi postaciami (76)
Osiągnięcie 2: zdobycie najlepszego ekwipunku dla wszystkich grywalnych postaci

NAGRODY

Nagrody w tym miesiącu otrzymują
Rafał Krawczyk z Warszawy,
Adam Cieślakowski z Łodzi
oraz Mariusz Opes z Olsztynka

SUIKODEN - PAKOWANIE

Oto sposób, który pozwolił Adamowi Cieślakowskiemu na wstąpienie do Panteonu
Aby zmniejszyć czas przedsięwzięcia, wybrałem moment zaraz po zdobyciu 108 Stars of Destiny, ale przed ostatnią walką taktyczną, dzięki czemu miałem możliwość wymiany 5 postaci w druzynie. Dla przyśpieszenie procesu używałem Fortune Crystal, choć tylko u postaci, które posiadają puste sloty (lub wymienialne runy). Do 63 poziomu bohaterów szkoliłem w Shasarazade, powyżej jednak i tak za każdą walkę dostawało się 5 exp (10 z Fortune Crystal), dlatego mogłem później wybrać dowolne miejsce. Początkowo miejsca te pokrywały się z tymi, w których można zdobyć najlepszy ekwipunek, później z najłatwiejszymi walkami, aż przyszedł przełomowy moment. Po zakupieniu joysticka z opcją autofire (Star, odpowiedni pad również da radę, choć trzeba się bardziej wysilić) poszukałem miejsca na mapie świata (jest kilka podobnych), gdzie po dojściu do lewego brzegu obszaru i trzymając kierunek w lewo, postać zaczyna poruszać się z góry na dół i z powrotem od przeszkody do przeszkody. Ważne również jest, by występujący tam przeciwnicy zadawali minimalne obrażenia. Jedno z takich miejsc leży na południowy zachód od mostu Garan.
Trik polega na włączeniu auto-X i zablokowaniu kierunku w lewo. We wspomnianym miejscu załatwia to problem wywoływania walk i pokonywanie przeciwników. Ważne jest również to, że nie można zablokowanać żadnego innego kierunku, gdyż wówczas podczas wydawanie komend może zostać wybrana opcja ucieczki, a nie ataku. Ostatni problem polega na poradzeniu sobie z przeładowaniem przedmiotami. W momencie, gdy wszystkim w druzynie skończy się miejsce na przedmioty i dostajemy następny, stajemy przed wyborem (Don't give up / Give up) - przy powyższym skonfigurowaniu pada, automatycznie wybierany zostaje "Don't give up", a następnie do skasowania pierwszy przedmiot z ekwipunku pierwszej postaci w druzynie. Aby nie tracić cennych przedmiotów, należy zdjąć druzynie całe uzbrojenie, co w przypadku walk z prostymi przeciwnikami i tak nie ma większego znaczenia. Trzeba również pamiętać, by jako pierwszej postaci w szeregu nie ustawiać zawodnika z "niezdejmowalnym" wyposażeniem (typu Dragon Armor), gdyż spowoduje to zatrzymanie procesu po przeładowaniu przedmiotami. Po ustawieniu wszystkiego można zostawić konsolę samej sobie.
Dzięki powyższemu sposobowi, proces pakowania wszystkich postaci nie musiał być czynnością pracochłonną, choć i tak zajął ponad 700 godzin (siedmiokrotne wyzerowanie licznika czasu).

SZPERACZ RPG

MEGA DAMAGE (CHRONO CROSS)

Przy "odrobinie" zachodu można w grze zadać obrażenia powyżej 9999. Wymagania do tego są następujące:
1. 99 gwiazdek
2. Drużyna: Serge, Glenn i dowolna postać z dużą ilością slotów i małym Strength
3. Ekwipunek: Serge - Mastermune, Power Sealx2 i Sunglasses, Glenn - DWA Einlanzery, reszta jak u Serge'a, trzeci - Dreamer's Sarong
4. Elementy (ważna tylko dla trzeciej postaci): na pierwszym Iv Strengtheny, a na swoim miejscu magnify
5. Przeciwnicy: Cytoplasma 1 (red), Cytoplasma 2 (blue), Terra Terror (white) - występują w Terre Tower

Przebieg walki:
- Glenn - 3x najsłabszy atak w Terra Terror (powinien przeżyć)
- serge - 1 najmocniejszy atak w Terra Terror (ginie)
- trzecia postać - Magnify
- Glenn i Serge - Defend
- trzecia postać - najsłabszy atak w czerwoną Cytoplasmę, a potem Strengthen na Serge'a, a następnie na Glenna
- czekamy aż czerwone Cytoplasma walnie swoim atakiem magicznym przynajmniej 3 razy pod rząd (dzięki czemu cały Field staje się czerwony)
- wyprowadzamy atak łączony 1-szego rzędu Serga'a i Glenn'a (Innate red) na "kulkę" z innate blue (dla ładniejszego efektu wrzucamy slow-motion.), którym zadajemy około 12.500 obrażeń! ***[Dark Serge vel Shmatan 1 pkt]***

LATANIE POZA ZAMKIEM (CASTLEVANIA: SOTN)

Opisany poniżej sposób pozwala na wykorzystanie błędu w grze, dzięki czemu można uzyskać ponad 209% mapy. Konieczne są jednak pewne warunki:
- Familiar Sword na poziomie 90 lub wyższym (trochę trzeba pobiegać - najlepiej w odwróconym zamku w bibliotece), dzięki czemu mamy możliwość użycia magii kombinacją klawiszy: ↓, ↓, ←, ←, ←, ↑ ↑ (przytrzymać 2-3 sekundy), ↓
- możliwość zmiany w nietoperza

A teraz co i gdzie, aby wylecieć poza zamek:
1. Idziemy do pierwszej od lewej (patrząc na mapę) lokacji z dzwonami, a w tejże kierujemy się do przejścia w lewym dolnym rogu tej dzwonnicy (zaznaczyłem to na mapce).
2. Stajemy blisko wyjście i wciskamy wspomnianą kombinacje (twarzą w PRAWO).
3. W momencie, kiedy odpala się magia i zaczynają kręcić miecze, jak najszybciej zmieniamy się w nietoperza i lecimy w lewo. Jeśli wykonaliśmy to poprawnie (nie spadając poniżej), okazuje się, że nie przelecieliśmy do następnej lokacji po lewej, tylko lecimy dalej na tym samym obrazie.
4. Teraz przelatujemy w lewo, do góry i szybujemy sobie dalej - poza zamkiem!



Ten sam trik można zastosować w odwróconym zamku, a gdy już wylecimy, to mapa będzie się odkrywać na biało. Będąc poza zamkiem można się dostać do następnej dzwonnicy, trzeba tylko znaleźć, gdzie na mapie są korytarze i polecieć ponad lub pod nimi.
[Dark Serge vel Shmatan - 1 pkt]

RÓŻNOŚCI (LEGEND OF LEGAIA)

1. Walki bez dotykania pada
W Dual Shocku włącz analog i zablokuj (najlepiej używając gumki) prawą gałkę tak, aby cały czas była skierowana w dół, zaś w opcjach ustaw walki na "Command". Teraz podczas starcia postacie będą atakowały tak samo, jak podczas ostatniego ataku. Aż się prosi o samoczynne nabijanie levelu.
2. Szybkie ćwiczenie magii leczącej (np. Orb).
Wyekwipuj jakiejkolwiek postaci akcesoria większające max HP (np. Life Ring). Po ich założeniu aktualny poziom punktów zdrowia nie zmieni się, więc używamy magii, by się uleczyć do max, następnie zdejmujemy te akcesoria i ponownie zakładamy, by znów się uleczyć. Najlepiej robić to będąc w inn, ponieważ możemy się od razu przespać, gdy stracimy całe MP.
[Dark Serge vel Shmatan - 1 pkt]

BAKA FIGHTER (LEGEND OF LEGAIA)

W miescie SOL (to w kształcie wieży), na 4 piętrze znajduje się Muscle Dome. Można tam pograć na automacie Baka Fighter, gdzie za przejście całej gry dostaje się 460 coins (żetonów). Na każdego przeciwnika konieczne jest inna kombinacja ciosów.

1. ■
2. ✕
3. ●
4. ■ ✕
5. ● ● ✕, ✕, ✕
6. ● ✕
7. ■ ■ ■ ✕, ✕, ✕, ● ●, ●
8. ■ ● ✕, ✕, ✕ ✕
9. ● ● ✕
10. ■ ✕ ●
11. ■ ■ ● ✕
12. ● ● ✕ ■
13. ✕ ✕, ■ ■ ✕ ✕ ● ●
14. ■ ■ ✕, ● ● ● ✕

[Łukasz "Shen" Wiliński - 1 pkt]

MORROWIND QUESTS

Kolejna porcja nowych questów z MORROWIND GOTY, nadesłana przez Rafała "Zoknafeina" Krawczyka. Dla przypomnienia - rozgrywają się one w Mournhold.

5. Gaenar
W Temple Courtyard spotkasz Gaenara, który chce od Ciebie wyłudzić pieniądze. Rozmowa z nim zawsze kończy się tym, że nie chcesz mu dać pieniędzy lub robisz z niego idiotę, oferując mu 10000 septimów. Po jakimś czasie ponownie można go spotkać w tym samym miejscu. Tym razem ma on na sobie ebonową zbroję i w trakcie rozmowy chwali się, że doszedł do wielkiej fortuny i jeszcze nigdy nie przegrał żadnej walki. Zaatakuje Cię, a jest dość trudnym przeciwnikiem, lecz walka jest opłacalna - zabijając go można zdobyć pełną zbroję ebonową, Ebony Longsword i Gaenar's Amulet.

6. Gang Czarnej Strzałki
W Old Mournhold: Bazaar Sewers możesz spotkać Narisę Adus, której kochanek Variner został zamordowany przez gang Czarnej Strzałki. Teraz pod postacią ducha Variner nachodzi Narisę i prosi ją o pomoc. Musisz spotkać się z duchem Varinera, aby wysłuchać wiadomości dla Narisy. Spotkasz go w Old Mournhold Temple Sewers. Variner chce, żebyś pomścił jego śmierć i zabił wszystkich członków gangu. Najlepiej ich utopić zalewając kanały wodą - wystarczy tylko znaleźć i użyć przełącznik wyglądający jak pochodnia, który znajduje się obok wejścia do siedziby gangu. Teraz zostaje tylko wrócić do Narisy i odebrać od niej nagrodę - Variner's Ring.

7. Detritus Caria
W Godsreach, Craftsmen's Hall znajdziesz Detritusa Carię, który jest kolekcjonerem rożnych przedmiotów, takich jak sztućce, misy, ubrania itp. Kilku przedmiotów mu brakuje do kolekcji - potrzebuje on Brushed Silver Pitcher i Bolt of Imperial Rat Hair Fabric. Silver pitcher można kupić w Great Bazaar u "Ten-Tongues" Weerhata, a Bolt of Imperial Rat Hair Fabric też w Great Bazaar, tylko że u krawca (ten przedmiot trzeba ukraść). Za przyniesienie obu Detritus zapłaci Ci 300 septimów i zapyta, czy mógłbyś znowu coś dla niego przynieść. Następne przedmioty to: Bedware Pot, Silver Spoon, Silver Knife, Silver Fork i Metal Plate. Bedware Pot można kupić od handlarza w Great Bazaar, sztućce można znaleźć w byle jakiej posiadłości, a Metal Plate można zdobyć np. w Calderze w domu Hodlismoda. Za dostarczenie tych przedmiotów dostaniesz 500 septimów. Następny i ostatni zestaw przedmiotów do przyniesienia to Ornate Dwemer Goblet (dwa razy), Dwemer Mug, Dwemer Pitcher i Ornate Dwemer Bowl. Wszystkie te przedmioty można znaleźć w dwemerowych ruinach w Morrowind. Za przyniesienie tych przedmiotów Detritus da Ci 2000 septimów w nagrodę.

8. Czeladnik kowala
W Godsreach, Craftsmen's Hall można spotkać Ilnorego Faustusa, czeladnika kowala. Opowie Ci o tym, że tak naprawdę chce zostać słynnym poszukiwaczem przygód. Kiedy po raz kolejny pojawisz się w Craftsmen's Hall, Ilnorego już nie będzie. Bols Indalen zleci Ci znalezienie kogoś, kto zastąpi Faustusa. Tym kimś jest Therdan, który obecnie siedzi w gospodzie The Winged Guar w Godsreach - przyjmuje ofertę pracy u Bolsa bez wahania. Gdy po jakimś czasie znów udasz się do Craftsmen's Hall, Therdan podaruje Ci porę narzędzi kowalskich.

9. High-Pockets
Przed gospodą The Winged Guar spotkasz High-Pockets'a, który został wyrzucony z karczmy przez pijaka Holmara. Razem z nim wejdź do gospody, gdzie na piętrze znajdziesz Holmara. Jest już tak zalany, że wystarczy postawić mu drinka, a będzie leżał na podłodze. W nagrodę od High-Pockets'a dostaniesz 250 septimów oraz Ring of Icegrip.

10. Praca dla Hessian
W gospodzie The Winged Guar znajdziesz Hessian, właścicielkę tego przybytku. Nie jest w najlepszym nastroju, ponieważ nie przyszedł do pracy wykidajło i zaproponuje Ci, czy przypadkiem nie chciałbyś go zastąpić. Jeśli się zgodzisz, będziesz musiał znaleźć w gospodzie osoby, które stwarzają kłopoty i uspokoić je. Takimi osobami są Holmar i Denegar. Jeśli zostało wykonane poprzednie zadanie z High-Pockets'em, to Holmara masz już z głowy, natomiast Denegara wystarczy jedynie grzecznie poprosić o uspokojenie się, a sprawa zostanie załatwiona (jeśli zaatakuje, to trzeba go powalić gołymi pięściami). Teraz wystarczy pójść po nagrodę od Hessian - 500 septimów.

11. Geon Auline
W Godsreach, a dokładniej w Velas Manor znajdziesz Geona Auline'a, który jest kolekcjonerem bardzo rzadkich przedmiotów. W czasie rozmowy poprosi Cię o znalezienie Droth Dagger. Jeden z egzemplarzy tego przedmiotu znajduje się w posiadaniu Arnse'a Thendasa, który także mieszka w Godsreach. Arnse za bardzo nie będzie chciała oddać sztyletu, dlatego też trzeba ją podkupić. Przedmiot ten sprzeda za 600 septimów, a zo odsprzedanie go Geonowi dostaniesz 800 septimów (zysk 200).

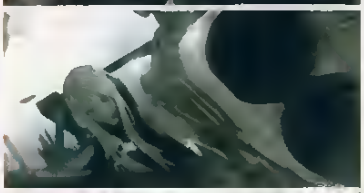
12. Thrud i Dilborn
Na terenie Godsreach spotkasz Thruda, który cały czas mówi o Dilbornie. Dilborn jest magiem, który czytał Thrudowi książki, ale teraz zniknął. Thrud mówi, jak widział Dilborna schodzącego do kanałów pod miastem, do których wejście znajduje się w północnej części Godsreach. Tam znajdziesz Dilborna wziętego na zakładnika przez trzech bandytów. Mag ma dług wobec nich w wysokości 3000 septimów, więc możesz zapłacić okup lub spróbować ich zabić. W nagrodę za uwolnienie Dilborna dostaniesz od niego księgę podnoszącą umiejętność skradania się.

13. Deldrise Andoren
Deldrise Andoren, która mieszka w Andoren Manor w Godsreach, poprosi Cię o śledzenie jej męża. Ostatnio ciągle wychodzi z domu na całą noc i wraca dopiero rano. Deldrise powie Ci, żebyś szukał jej męża w pobliżu gospody The Winged Guar wieczorem. Gdy już tam dojdziesz, zobaczysz skradającego się człowieka, który tak naprawdę jest mężem Deldrisy. Zacznij go śledzić aż w końcu zaboczysz, jak spotyka się z jakąś kobietą. Kiedy skończą ze sobą rozmawiać, wróć i opowiedz o tym Deldrisie. W nagrodę za sprawozdanie dostaniesz 250 septimów.

ADVENT CHILDREN NADCHODZI!











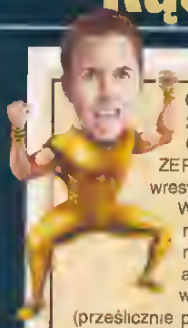






Jak już mogliście przeczytać w "Region DVD", FF7 AC zostanie zaprezentowany na festiwalu w Wenecji, ze swojej zaś strony chciałem skomentować nowe, udostępnione prasie fotki z tego filmu. Przede wszystkim w oczy rzuce się istna plejada blondwłosych indywidułów, wyglądających jakby zostali zdjęci z jednej taśmy produkcyjnej. Czyżby ktoś ponownie zaczął się bawić w wypuszczanie klonów Sephiroth'a, tym razem jednak dbając o indywidualne cechy poszczególnych kopii? Faktem jednak jest, że spotkania jasnowłosych z bohaterami "Siódemki" nie będą przebiegać pokojowo, zaś Cloudowi i Barretowi w klepaniu im misek pomogą Tifa oraz Vincent, pojawią się również Red XIII, Cid, Reno, Rude i prawdopodobnie Yuffie.

Kącik BIJATYK 71



Czuj czuj, czuwaj! Wuuuuuhuuuhhhh :))). Bijatyki 2D przeprowadziły zmasowany atak STREET FIGHTER III 3rd STRIKE, SAMURAI SPIRITS ZERO, GUILTY GEAR ISUKA, a do tego jeszcze dwa wrestlingi (kolejna część LEGENDS oraz GALACTIC WRESTLING). Niestety, pojawiły się one w ostatniej chwili i nie zdążyły załapać się do tego numeru. Poza tym świat dalej huczy przed premierami aż czterech potężnych tytułów odwiecznych rywali w postaci serii TEKKEN i VIRTUA FIGHTER (prześlicznie przedstawia się sprawa z wszelkimi ciuszkami i ozdobnikami dla postaci w obu grach), a także DEAD OR ALIVE ULTIMATE oraz najnowszego "Mortala" - DECEPTION (tudzież MYSTIFICATION - we Francji). Jest więc co robić w trakcie tej pogody w kratkę:). Życzę miłej lektury - miłośnicy VF4 EVO powinni być zadowoleni. ☐ [kali]



KONTAKT: kali@psxextreme.pl, tel 0501 391 911, (listy z dopiskiem "KĄCIK BIJATYK")

SOUL CALIBUR II



No i wakacje na całego - mam nadzieję, że sporo gracie! Kam udała się zorganizować kilka konkretnych zlotów, a prawdopodobnie jeszcze jeden odbędzie się w Graboszczycach, pod koniec sierpnia - chętni niech koniecznie sprawdzą FORUM PE!!! Tym razem natomiast nie łoda gratka dla posiadaczy kostki - opis dla Linka. Jeśli ktoś chce się skontaktować, to zmieniłem mail na artur.salwarowski@neostrada.pl

LINK FAQ, cz. I
(autorzy: Amer & Sah)

Dziś na tapecie mamy opis do największego kazoka z GC kowej wersji Calibura - Linka. Wbrew pojmowaniu niektórych jego styl walki nie ma zupełnie nic wspólnego z prezentowanym przez Groczynki Athenian Style. Zaczynamy.

Specjalne oznaczenia
<BOW> - Bow Stance (A+B)
<BMR> - Boomerang Stance (A+K)
<BMB> - Bomb Stance (B+K)
<SMR> - Somersault Stance (t,t+K)
<FR> - Front Roll (p,p+K)

Postawa wyjściowa:

A,A - h,h, NC, G-cancel(1)
Szybki NC, niezły z bliska. Trafiając daje FT na B, d+K, d+A, g+B, d/p+K. Pojedyncze A ma krótsze opóźnienie ale damage jest śmieszny. Bezpieczne na bloku.

A,B*K - h,M,h, KND(3), DOS(3), NC(1-2)
Pierwsze dwa to NC, a 3-cie kapnięcie potrafi zaskoczyć, jeśli tylko zdecydujemy się je nieco opóźnić. Bucior jest świetny, patrz cios p+K.

p+A*A - h,L, KND(2)
p+A*A,B - h,M, RO(2)
Tu już możemy troszkę więcej zamieszać. Pierwsze uderzenie ma dobry zasięg i jest szybkie, na a poźniej zgady wanka. W razie zablokowania low'a lub mid'a tykamy karę, więc jeśli przeciwnik nauczy się je rozpoznawać dobrze będzie inwestować w p+A, [rzut]. Trafienie wybitką pozwala na przyjemny follow up w postaci p,p+B (i dalej kapimy d/t+K) lub p,p+B~A (większy damage, ale brak wake-up ow). Fajne efekty daje także kombinowanie na zasadzie p+[K], <BMB> K - ostatnia sekwencja jest bardzo prawdopodobna.

p,p+A - m, KND, RO
Śliczny cios! Zbiera ze wszystkich stron 8w, sięga całkiem daleko (dash poprzez p,p), ale jest karalny na bloku.

d+A - Sm, RC
Podstawowy stapper, po trafieniu kontynuujemy: WS A_B_K, p+B, RCC A_K (same FT).

t+A - h, SPSc
t+[A] - h, SPSc, <BMR>
Ciągue a nawet niezłym zasięgu dające SPS na CH. Przejście do <BMR> jest tu świetną opcją, pozwala bowiem na praktycznie nieprzerywalne <BMR> A.

g+[A] - m,m,m, KND, TC
Ogromna karalność na bloku rekompensuje on świetnymi obrażeniami. Fajne siedzi po GI, warto też wcinać się nim w wysokie serie przeciwnika (uwaga - rzut Cię zgarnie).

QCB+[A] - UB(hx4), NC, KND(3)
High'owy unblock, łapie z 8w, więc czasem może zgasić. Warto używać go na wstających, np. po wysokich wybitkach, ale i tak nie ma co przesadzać: w razie pomyłki można bolesnie oberwać po pysku.

8w d/p_g/p+A - m, DOSc, TC
Przyjemna kosa, ogłuszająca na CH. Warto ją kontynuować d/p+B, na zmianę z rzutem (w razie gdyby oponent się wstrugiwał).

B,B - m,m, G-cancel(1), NC
B,K - m,M, G-cancel(1), NC, OS(2)
Katurale, dające przewagę na trafieniu. Pierwszy pozwala na FT A, natomiast drugi np. 1+K, A. Bardzo przydatne w zwarciu.

p+B,B x6 - m,h,m,Sm,h,Sm,m, NCc, KND(7)
Świetna opcja, jeśli przy pierwszym hicie był counter. W takiej sytuacji sążna duży damage, daje także szansę na RO. Całość jest bezpieczna na bloku, ponadto nie da się zbijać kolejnych cięć w środku combo, zawsze więc wykonujemy wszystkie uderzenia.

p,p+B - M, BNc, KND, GC-L1
Jedna z najlepszych p,p+B z gry. Ma świetny zasięg i trackuje nieco prawą stronę. Pod ścianą pozwala na gwarant d+K, na koncie jedziemy z d/t+B, a następnie kapą na wstającego (w tej roli t,t+B+K). GC spisuje się świetnie do znokautowaniu oponenta. Podstawa do nadużywania.

d/p+B - m,
d/p+[B] - m, <BOW>
Wersja z przejściem pozwala na ciekawe JG. Kapowniej siadającym jest <BOW> g/p+B, po czym od razu jakiś wake-up, ew. <BOW> B - wersja lepiej ring-out'ująca, jednak bez możliwości dalszego gnębienia przeciwnika.

t+B, A - M,h, RO(2), LS(1), NCc, TC
t+B,[A], M,h, RO(2), LS(1), TC
Kolejny przyjemny KCc. Pierwsze uderzenie jest całkiem, całkiem, na trafieniu dokładamy barek i jeśli był kant to przeciwnik frunie. Na bloku lepiej charge'owac drugą klepę - zwiększa prawdopodobieństwo uniknięcia kary.

t,t+B - m, DOSc
t,t+[B] - m, DOS, GC, SCUB
t,t+[B] - m, DOS, GC, SCUB, <BOW>
Dalekosiężne dzgnięcie połączone z unikiem - typowa akcja „anty-custom". Jeśli mamy czas lepiej charge'owac go do końca - zwiększa to szansę na posadzenie kontynuacji. Warto pokombinować z <BOW> d/p+B, po którym z kolei mamy okazję na skapienie leżącego.

g+B - m, JG
Killerski JG starter, na bloku jednak zdrowo wytykasz. Co do follow up'ów to najlepsze jest chyba g/p+B, g,g+B - czasem nie pomoże tu nawet AC, a damage robi wrzeszne. Efekciarskie jest też [A] (charge'ujemy do dwóch obrotów), tu da się jednak zwiać do tyłu.

t,t+B+K - m,m,m, NC, G-cancel, GC(2), RO
Sena trzech mid ów świetna na średnim i dystansie. Wyprowadza się trochę wolno i jest liniowa (z bliska łapie jedną stronę), ale w zmian daje GC przy drugim hicie (a zatem na bloku i tak tykają). Możemy odwoływać go tuż po odpaleniu lub bezpośrednio przed uderzeniem. Na wstających można używać w zasadzie bez oparmętania, a ile odległość jest odpowiednia.

B~A,[A] - m, UB hx4, KND(4), uDOS(1), GI-h
W ataku jest ok (szybkość, możliwość charge'a), jednak to dopiero w defensywie można poczuć prawdziwy potencjał tego zagrania. Po odbiciu jakiegokolwiek horyzontalo (okno jest spore, więc na spoka można używać go jak A+K od Cervo) przeciwnik wyłapuje niewyrywalny (!!!) OOS i łyka combo za 80 pkt (charge'ujemy A do trzech cięć), jest także szansa na RO. Na stunie siada tu także d,d+[B] ew. d/p+B (mocarne juggle!).

p,p+B~A - h, hold, TC, RO
Wysoki barek - drugi cios z kombinacji t+B,A, bardzo przydatny.

8w g_d+B - M, JG
8w g_d+[B] - M, JG, <BOW>
Karalna wybitka, dająca jednak bardzo ciekawe możliwości. Zawsze lepiej wykonywać wersję z przejściem, po wybiciu jedziemy ze standardowym <BOW> g/p+B plus okrzesanie lub <BOW> B - ciężej to stajmowac, ale okcja świetnie nadaje się na RO, nawet ze znacznej odległości.

8w d/t_g/t+B - M, FRC, BNc
Kieca podobne do genialnego p,p+B, na zwykłym trafieniu nie pozwala jednak zbytnia pokombinować. Na CH jedziemy z JG p,p+B, a następnie standardowe męczenie wstającego.

[K] - h, G-cancel, <BMB>
Podstawowy kick, bardzo dobry, gdyż daje przewagę na <BMB> K (mała która postać jest w stanie to przerwać).

p+K - h, KND, DOSc
p+[K] - h, KND, DOSc, <BMB>
„Prosty" na bebech. Mamy po tym gwarantowane d+K, z CH zyskujemy dodatkowe możliwości. Fajne jest wówczas przejście do <BMB> i od razu K z postawy.

t+K - M, OS
Kozackie kapnięcie z lewej, szybkie i z wysokim priorytetem. Niezastąpione jako okazane, ponadto odwraca bokiem, pozwalając na zgadywankę (rzut/mid/szybki low).

8w d/p_g/p_d/t_g/t+K - m, KNDc
Kolana, na trafieniu nie da się zgasić Twojego A, B, K, t+K itd. Warto pressować nim na krawędzi, na CH pozwala bowiem na RO.

A+G - h, throw
Najlepszy sposób na wyrzucenie wroga z areny kiedy musz krawędź za plecami („defensywny" odpowiednik Raphael'owego B+G).

p,p+B+G - h, OB, throw
Mały damage, ale daje fajne możliwości. Najlepiej siedzą p,p+B, a gdyby zaczęli to blokować lub uciekać na bok wykonuj odpowiednio p,p+B+G lub p,p+A.

Ciąg dalszy w następnym numerze. Teraz pozostaje życzyć Wam przyjemnych wyjazdów, jak również owocnych sesji z Caliburem. Peace!



18 września we Włocławku w SP10 odbędzie się łączony turniej bijatyk konsolowych. Gramy w SOUL CALIBUR 2, GUILTY GEAR XX#RELOAD i STREET FIGHTER III 3rd STRIKE. Główną nagrodę otrzymuje zwycięzca klasyfikacji ogólnej (suma punktów zdobytych w każdym turnieju). Za wygrywanie poszczególnych turniejów przewidywane są także upominki (koszulki itp.). Wpisowe wynosi 10 zł za wejście na obiekt za udział w turniejach NIE będzie pobierana żadna dodatkowa opłata. Zbiórka przed Dworcem GI we Włocławku o godz. 10:00. Zapisy i szersze info pod numerem tel. 0 605 305 213 i na "Forum Bijatyk" na forum PSX EXtreme. ZMIERZ SIĘ Z NAJLEPSZYMI!!!

SPARRING PARTNER
BIJATYKI

Oto i namiary na kolejne osoby, które zgłosiły się do SPARRING PARTNERa. Przypominam, że rubryka ta obejmuje WSZYSTKIE bijatyki - nie omieszkajcie więc na początku podać, jakie gry Was interesują (nawet, jeśli jest to tylko jeden tytuł). W rubryce "Postacie" przedstawiajcie swoje pozycje w następujący sposób: zawodnicy (skrót tytułu gry) - np. Jacky, Wolf (VF4 EVO), Jin, Kazuya (TTT), Ryu (SFIII). Zgłoszenia przysyłajcie listownie (adres redakcji z dopiskiem "Kącik Bijatyk) lub mailowo (kali@psxextreme.pl). SMSy w sumie też honoruje, ale tylko i wyłącznie wtedy, jeżeli wszystko fachowo jest wypisane. Nie skasuje się gdzies po drodze,) Pamiętajcie, żeby przy podawaniu swoich danych wspomnieć też, jakiego miasta/obszaru w Polsce ta datyczy - i koniecznie podawać numery kierunkowe przy telefonach stacjonarnych!!! UWAGA: niepełne metryczki nie będą honorowane (wyjątek stanowi rubryka "Info")!

GRY: VF, Tekken (wszystkie części)
NICK: Lala Łamacz
GDZIE: Rakietnik
POSTACIE: Kage
KONTAKT: 0609 818 504
INFO: mam kozackie MMSy

GRY: VF, TK3~4, TTT, seria STREET FIGHTER
NICK: MR.DREADER
GDZIE: woj. olsztyńskie
POSTACIE: Aoi, Vanessa, Pai
KONTAKT: 0888 480 538, GG 5473221, e-mail: brain_dead@wp.pl
INFO: cała seria SF nowe na EMU!

GRY: SOUL CALIBUR 2
NICK: Seba
GDZIE: Dąbrowa Tarnowska
POSTACIE: Ivy, Cervantes
KONTAKT: tel. 0509 090 082, GG 163946
INFO: brak

GRY: SOUL CALIBUR 2
NICK: Ufo
GDZIE: Lisia Góra
POSTACIE: Ivy, Xiongua
KONTAKT: (014) 678 41 15
INFO: brak

GRY: VF4 EVO, TK4, TK3
NICK: Detox
GDZIE: Kromera
POSTACIE: Shun, Heihachi, Doctor B.
KONTAKT: 0505 450 483, GG 5473221
INFO: na razie padł mi łasar w PS2! :-(

GRY: TK3, SOUL EDGE
NICK: Pilot
GDZIE: Ryki i Lublin
POSTACIE: wszystkie
KONTAKT: 0505 038 140, e-mail: pilot1983@wp.pl
INFO: gram we wszystko, również na emulatorach, interesuje się romhacking'iem

GRY: GG XX, DOA2
NICK: Zambiak
GDZIE: Olsztyn
POSTACIE: Chipp, Ein
KONTAKT: 0603 921 240
INFO: kto chce się zmierzyć również w inne bijatyki, to zapraszam na pojedynki;)

GRY: TK4
NICK: Dante
GDZIE: Dąbrowa Górnicza
POSTACIE: Xiaoyu, Paul, Jin
KONTAKT: 0506 843 902, e-mail: dante138@wp.pl
INFO: szukam kogoś dobrego w TEKKENa z okolic Dąbrowy!

GRY: seria TEKKEN (głównie 4)
NICK: Pasti
GDZIE: Grajewo
POSTACIE: Steve, Hwoarang
KONTAKT: e-mail: pasti1989@o2.pl
INFO: Szukam sparring partnera, lat 15+, na podlasiu, najlepiej z okolic Białego

GRY: seria TEKKEN (główne 4)
NICK: joEV
GDZIE: Grajewo, woj. podlaskie
POSTACIE: Lei, Kazuya
KONTAKT: gg 4912287, e-mail: Alien555@op.pl
INFO: szukam sparring partnera z podlasia

GRY: głównie Tekkeny
NICK: Orakul
GDZIE: Limanowa k.Nowego Sącza, woj. małopolskie
POSTACIE: Yoshimitsu, Kina
KONTAKT: e-mail: ninja_od@o2.pl, GG 8191595
INFO: zagram też w inne gry multi

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

I po raz kolejny Michał Machel dzieli się wiedzą o tym wspaniałym mordobiciu. Tym razem na patelnię ląduje wesoły rybak rastaman Jeff. Zo neustanny support "Kącika..." autorow szykuje się większa niespodzianka

JEFFRY MCWILDE



Jeffreya, jako postac w VF4 EVO cechuje przede wszystkim siła. W ponizszym opisie przedstawię podstawowe i ciekawsze techniki tej postaci z ostatniej wersji VF4. Postac ta ma więcej ciekawych, lecz ryzykownych akcji, niż bezpiecznej kapy, choc do się nim rownież zagrac na trzy ciosy plus P~rzut, ale takiej gry nie trzeba chyba nikomu przedstawiac. Zalezy mi głownie na opisaniu sporych możliwosci jego zagran, co razem z dużą siłą rzutów i combosow tego pana, tworzy mocm zdaniem naprawdę zajefajną postac do luźnej gry (a po skumaniu paru rzeczy - tez bardzo skutecznej)

CIOSY:

Na początek PODSTAWOWA informacja dotycząca tej postaci: zwykły P Jeffa odpala się az w 13 klatek. Niby te **mało**, lecz trzeba pamiętac, za większość ciosów PC (Punch Counterable) jest dostosowana do puncha 12 klatkowego lub szybszego, a więc pan McWild nie maze korac takich ciosów jak np Yaha Akiry ktore na blaku ma 12 klatek straty - czyli nasze naturalt camba P,K odpada. W takiej sytuacji trzeba sobie wbic do czachy, ze zawsze używamy d+P, ktory juz bez problemu wykarzystuje "łapa" u przeciwnika. Po trafieniu d+P mozna odpalic rzut (słynna "technika' virtuowa,) lub t+K (ktore powinna zatrzymać d+P przeciwnika, ktory zapewne spodziewe się rzutu i choc nam go zatrzymac), a jesli trafiło, to dodajemy P lub d+K+G. Oczywiscie rywal maze poczekac i przyjąc t+K na blok (wtedy od razu SS+wyrywania z rzutow ponieważ t+K jest TC), lub wykonać SS na kalanka, lecz tego niestety nie mozna przewidziec. Dodam jeszcze, aby nigdy nie kontynuowac po t+K poprzez od razu P, ponieważ jest on PC i mamy powazną stratę w klatkach. Jeff ta wolna postac i raczej nastawiona na grę defensywną, posiada jednak ciosy ktorymi mozna całkiem skutecznie powstrzymac szarze przeciwnika i wyprowadzić szybką kontrę. AM2 podarowała mu całkiem pokazny arsenał fajowych technik, osobiscie polecam zapoznać się z następującymi:

d+N+G - miły, w marę szybki (16 klatek) cios na low a spoka zasięgu. Na CH daje nam mołą przewagę i lekka odpycha przeciwnika. Przydaje się w jugglach i do "dziabania przeciwnika"

d+K MEGA WYPAS kombinacja. Po pierwsze wyprowadza się w 18 klatek, co maze nie jest rewelacyjnie szybkie, ale... dobrze się sprawdza pokawane po udanym SS. Jeśli uda ci się łutaj trafic d+K, poczekoj chwilę, az noga Jeffa opadnie na ziemię i dołoż d,d/p,p+P+G. Tak, tak, jest to hit throw! Niestety, nie taki zawsze gwarantowany jak np p,p+P+K,P+G (o ktorym poźniej) gdyz mozna go przerwać (przeciwnik MUSI BARDZO SZYBKO po naszym trafieniu odpowiedzieć atakiem). Dlaczega więc się tak podniecom tą kombinacją? Jeżeli przeciwnik się nie wyrwie (a zdarza się tak w 70% przypadkow, ponieważ musi naprawdę błyskawicznie reagować), to wchodzi but za ok. 30 DME+rzut za 70 DME, co daje nam przepiękną, banalną akcje za "stawkę" po 18 klatkowym ciosie! Naprawdę warto ją stosowac, choc oczywiscie z umiarem - nie mozemy przecież dopuscic, zeby przeciwnik nauczył się z niej wyrywac) (tu pozdro dla Icka, on juz będzie wiedział za co, hehehehe)

t,p+P fajowy wysoki punch. Jest Half Spinem, mozna po nim posadzic prościutki komplet (t,p+P, K K,P za "jedyne" 9DDME), a jakby tego była mała, jest UC. Jednak dosc powazną wadą jest zasięg i prędkosc (19 klatek). Ale jesli przeciwnik lubi nadużywać SS-a, to jest to jedna z możliwosci oduczenia go tego

p,t+P - jedyny Full Spinnerg w dorobku Jeffa, bardzo srednir, zeby nie napisac słoby. Jednak jest to Full Spinnerg i trzeba się cieszyc, ze w ogole jest. Prędkosc przeciętna (do tego idzie na high), przy trafieniu odwraca rywala, oczkowiek nie wystawia na żaden gwarant. Z ciekawostek dotyczących tej kombinacji można wymienic przede wszystkim fakt sel-up-u na p+K+G (chyba najwolniejszy cios w VF4 EVO), przy trafieniu p,t+P na CH można zaryzykowac tą kombinację, gdyż przeciwnik musi dosyc długo blokowac, aby niczym nie oberwac, a p+K+G na blaku zakłada staggera (jako follow-up proponuje p+P,t+P, jesli p+P trafił kontynuujemy t+P). Można tez oczywiście bez ogrodek wklepac błyskawicznego front dasha i rzucic, bez zbędnego ryzyka przerwania lub wy-SS-owania p+K+G, lecz w tym przypadku przeciwnik maze rowniez szybko przystopowac nasz rzut poprzez d+P. Zresztą i tak p,t+P ta raczej cios do zobawy lub zbierania z Ssu i choc warto znac follow up-y po nim, ta dosyc ciężko wykorzystuje się ga na rywala, ktory uważa z SS-owaniem. Na koniec dodam tylko, ze jest UC.

p+P+K - jeden z moich ulubionych ciosow rybaka. Na pierwszy ogien idzie minus, jakim jest spore opóźnienie, ktore wynosi az 12 klatek (PC/TC). Dalej jest juz dużo lepiej. Przede wszystkim p+P+K schyla się pod KAŻDYM wysokim atakiem i ZAWSZE zakłada stuna (nawet bez CH a to BIG+), a jako gwarantowaną kontynuację mamy tu p,p+P,P lub wyrywalnego follow-up-a w postaci low throw (akcja p+P+K,d,p+P+K+G zabiera ok. 95DME i bardzo skutecznie uczy wyrywania się z neskich rzutow:) Jeżeli jednak pokujemy pewniaka p,p+P,P, to mozemy posępic jeszcze na backstaggera (znowu p+P,t+P), a jesli przeciwnik nie zdecyduje się na TR/QR, dodajemy d+K+G lub d+P+G, po ktorym ta znowu rywal ma zgadywankę np. rzut, niski rzut lub d+K, qcf+P+G. Na deser mogę jeszcze wspomniec o prędkosci tego ciosu, ktora wynosi 17 klatek, co w połączeniu z faktem schylania się pod high-ami daje niezwykle użyteczne narzędzie mordu. Gdyby tylko nie ta opoznienie.

p+N - podstawowa wybrtka Jeffa. Nie za wolne oraz posiadające potężny priarytet kalanka jest pierwszym ciosem, ktory Jeff powinien pokawać po udanym SS. Komplety takie jak np. p+K, d+P, t,d/p+P,P lub p+K, K,K,P są bardzo proste do wykonania, o jednoczesnie zakładają spory DME (od 75 do 90 punktów). Niestety, jak każda tego typu wybita, p+K jest PC/TC. Należy także wspomniec, ze rybak wykanując ten cios wyskakuje "in the air" co pozwala mu uniknąć niektórych ataków na low. Jest tylko jedna ALE. Pomijając już opóźnienie tej techniki, jeśli rywalowa uda się ja wySSowac, Jeff ma po prostu przerąbane. Chodzi o to, ze w takiej sytuacji rybak pięknie sobie lewituje a przeciwnik na coz stoi z boku i ma darmowego juggla. Nie była by w tym niczego nadzwyczajnego gdyby nie fakt dziwnego kąta, w jakim znajduje się w powietrzu Jeff, ktory pozwala na wręcz KOSZMARNIE głupie juggle. Oto przykłady; oczywiscie pierwszym ciosem należy trafic jeszcze, gdy McWilde lewituje

Noge- t+P~G, P~G, K+G,P,P
Akira- Yaha, P, mShr, mDbp lub 4xP~G,mDbp
Brad- P,t+P,K~p, P~P lub d+P+K,P,P,p+P
Jacky- d+P+K,K,K,K,K lub d/t+P+K,P,P,P
Aoi- P,p+K+G~P
Serah- p+P+K,P,K~G,P,p+P+K,P K

To tylko probka tego, ca mozna tam wasnąć. Proponuje samemu abczaic ten matyw i kombanowac ponieważ kazda postac maze się tam popisac fajowym jugglem - niestety...

d/p+P,P - natural camba Jeffa (jesli pierwszy upper sądzie, drugi rownież), nadaje się jedynie na bliski zasięg. Wyprowadza się w 16 klatek i zadziwiająca często wchodzi. Niby jest ta wybitka, lecz nie pozwala na wpakowanie niczego konkretnego, nawet w lekkie postacie maksymalnie to d+P, d+K+G. Jest to jednak jeden z nielicznych szybkich ciosow Jeffa na ki atki dystans i trzeba ga własnie tam używac, najlepiej zaraz po trafieniu zwykłym d+P, P lub p+P. Drugi upper na blaku jest TC więc wyrywanie wskazane

t+K,P - ta właściwe podstawa gry Jeffreya. Jesli kolana sądzie, punch jest gwarantowany (jednak lepiej jest, gdy zostąpimy ga d+K+G) a jak pisałem na początku, sama kolano chac jest TC, ta za ta wyprowadza się w 14 klatek, czyli bardza szybka - i własnie dlatego należy je stosować kredy tylka się da, oczywiscie jedyne z bliska ponieważ t+K zasięgiem nie grzeszy

t+P,P - midowy takiec, wręcz idealny na srednir dystans. Posiada wielki priorytet, nie jest obdarzony szybkością lecz i tak zadziwiająca często siada. Po trafieniu jedyną rozsądną kontynuacją jest wysoko dobrika. Radzę zapomniec o dodatkowym P zaraz po łokciu ponieważ sama t+P jest UC natomiast t+P,P ma juz o wiele większe opóźnienie PC/TC.

p,p+P,P - to akurat podstawowy follow-up rybeka po większości combo starterów, lecz w zwykłe wymianie ciosow również się przydaje. Przede wszystkim nigdy nie robie od razu całosci. Jeśli uda się trafic p,p+P mozna probowac rzutu lub dacsnąc drugi P. Jesli jednak p,p+P trafimy na blak to

a) mozemy probować krytycznie opoźnić drugiego P i jeśli trafi (a zdarza się ta często, ech te nerwy:), ta takze proponuje rzut;
b) nacisnąć G i po prostu się cofnąć.

P+K,P - kolejna technika, o której nie wolna zapomniec. Natural combo, w ktorym pierwszy punch jest midowy i razem z drugim P przy trafieniu ładnie odsuwa przeciwnika. Natomiast na bloku zarowna pierwszy jak i drugi P są UC, ja jednak proponuje w przypadku zablokowania pierwszego P+K raczej nie kontynuowac ze względu na następnego high-owega P i możliwosc schylenia się pod nim naszego rywala a co za tym idzie jego kontry.

p,p+P+K:P+G - nowość Jeffa w VF4 EVO. Bardzo fajna zagrywka hit throw, lecz niestety trudny do perfekcyjnego opanowania, ale za to całkiem mocny. Samo p,p+P+K ta szybki (15 klatek) punch a raczej niemym zasięgu, lecz w przypadku trafienia (bez znaczenia CH czy Normal Hit) dokładamy P+G i dostajemy gwarantowaną akcje za ok. 70 DME, w dodatku całkiem kozacka wyglądającą. Osobiście używam tego ciosu tylko po udanym SS na cios z większym opóźnieniem, jednak w takim momenna mamy juz p+K+mocny i łatwy follow-up, choc mozna to czasem zamienic na tego hit throwa, chociażby ze względu na jego animację.) Na koniec walki po prostu miodzio

t,d/p+P,P - bardzo wolne uderzanie dwoma rękami. Posiada OGROMNY zasięg (akcja d+P, back dash, t/d/p+PP jest całkiem konkretna na napierających przeciwnikow) oraz OGROMNE opóźnienie. Zarowno pierwszy jak i drugi punch jest PC/TC. Kombinacja to przydaje się w jugglach i na wstających z gleby

THREAT STANCE - [TS] = P+N+G

Pozycja Jeffa, do ktorej wchodzimy poprzez P+K+G. W momencie przyjmowania jej nasz rybak odrobinę się odsuwa. Należy rowniez pamiętac o tym, ze techniki z [TS] mozna wyprowadzac przez cały czas trwania jej animacji, a nawet pod sam koniec, gdy noga rybaka znajduje się juz prawie na ziemi. Jest to istotne gdyz pozwala choć odrobinę zdezorientować lub zaskoczyc przeciwnika. A ota z ogrania z tej pozycji

[TS] P - high-owy half spinning, ktory na trafieniu pozwala "spłaszczyc" przeciwnika specjalną dobitką Jeffa (g+K+G). Ma przeciętny zasięg i jest raczej wolny (20 klatek). Jednak ważniejsze jest to, ze zablokowany pozwala ukarac przeciwnika specjalnym guard trapem w postaci p+P+G (gdy łapa Jeffa jest w okolicach twarzy przeciwnika naciskamy p+P+G). Następnie mozemy jeszcze kontynuowac poprzez t,d/p+P+K, ktore dobije przeciwnika, całość bardzo mocno ukraca pasek energii rywala.

[TS] N - wyjątkowo szybki kick (13 klatek, czyli tyle ile ZWYKŁY punch Jeffa). Bardzo skutecznie gasi wszystkie próby zaatakowania rybako podczas przebywania w pozycji. Na CH zakłada stuna (follow-upy tak samo jak po p+P+K), a na blaku jest UC. Wadą natomiast jest łatwosc obejścia i brak zasięgu.

[TS] P+K - BAAARDZO wolny punch. W dodatku można ga obejść w każdą stronę. Jednak jest to cios, ktorym warto się zainteresować. Przede wszystkim na bloku daje rywalowi staggera (od razu p+P,t+P lub p+K), ma spory zasięg i jak na swoją prędkość, całkiem miłą siłę przebicia - choc oczywiscie tylko na większym dystansie. Sytuacja przedstawia się jeszcze lepiej na CH. Otrzymujemy wtedy AŻ 19 klatek przewagi, czyli mamy tam gwarantowane wszystkie ciosy (z wyjątkiem p+P+K), ktorych prędkosc nie przekracza 19 klatek animacji. Follow-upow w takiej sytuacji można znalesc całkiem sporo np. pp+P+K~P+G, p+K.. , K,K,P czy d+K.QCFC+P+G

RZUTY:

To zdecydowanie najmocniejsza "sekcja" Jeffa. Po pierwsze posiada on chwyty z kazdym możliwym kierunkiem (na dobra, nie mo g/p:), co bardzo utrudnia przeciwnikowi wyrywanie się, a po drugie, część tych rzutow bierze naprawdę palązny damage. Do najmocniejszych należą oczywiscie d/p,d/p+P+G oraz t,p,p+P+G i to własnie z nich przeciwnicy będą się najczęściej wyrywac, co jednak nie zobrania używania ich. Do częstszej kapy rzutowej zdecydowanie polecam ten pierwszy chwyt ze względu na to, ze jesli rywalowi uda się juz wyrwac to jestesmy przynajmniej na bezpieczną odległosc. Po wyrwaniu z t,p,p+P+G nie dosć, ze mamy stratę, czyli atakowanie raczej odpada (chac t+K może zgasic d+P), to jeszcze możemy sami zostac rzuceni - czyli znow trzeba wstukiwac wyrwanka. Pod żadnym pozorem nie wolno rowniez zapominac o d+P+G z ktorego to mało kto się wyrywa. Generalnie Jeff powinien jak najczęściej szukac okazji na chwycenie rywala, ba DME w wysokości 70 punktow nie wolna gardzić.

OGOLNIE:

Jeffry ta postac o naprawdę dużym potencjale i sporej ilosci bardza niepozornych, lecz groznych technik. W powyższym opisie i tak skupiłem się na podstawowych ciosach, o jest jeszcze drugie tyle rownież kankretnych technik np. d/p+K+G, d/p+P+K,P czy d+P+K, ktore proponuję abczaic sobie samemu r kombinowac z ich wykorzystaniem. Z drugiej strony w większosci mają one albo słabą prędkosc, albo sporego loga, co wymaga od gracza sporych umiejętności (80% ciosow rybaka jest TC, więc ETEC powinien być opanowany, do tego ciągła uwaga i dobieranie optymalnych atakow bo kazdy głupi błąd konczy się sparą karą dla rybaka). Jest jeszcze druga strona tego całego biadolenia. Jeff to takze postac do kapy na t+K, P~rzut, d+K. OCF+P+G i ewentualnie d+K+G. Dlatego, Drogi Graczu, to Tobie pozostawiam decyzję, czy podążysz ciemną ścieżką prostej i nieczystej gry, czy też wybierzesz ambitną, lecz trudną w opanowaniu sztukę gry Jeffem Mcwilde :). O shit, ale mi pointa wyszła, hehe

JUGGLES & COMBOS:

CH p+K, P, t,d/p+P,P
CH p+K, d+P, p+K (OS)
CH p+K, P~G, P~G, d,d/p+K (bez HW i MW+)
CH p+K, d+P, p,p+PP
CH p+K, P, d+P, d+K+G
CH p+K, P~G, P,K,P (bez HW)
CH p+K, P, p+P,t+P
CH d/p,d/p+P, P~G, K,K,P (OS bez HW i MW+)
CH d/p,d/p+P, P~G, P~G, d/p,d/p+P (bez HW)
CH d/p,d/p+P, P~G, d/p+P+K,P (tylko LW w CS)
CH d/p,d/p+P, P~G, t+K,P
CH d/p+P,P, d+P, d+K+G (bez HW i MW+)
CH d/p+P,P, t+K (CS)
CH d/p+P,P, d+K+G
t,p,p+P+K, P~G, K,K,P
t,p,p+P+K, d/p+P+K,P,P (tylko LW i MW)
t,p,p+P+K, P~G, t+K~G, p,p+PP (LW)
t,p,p+P+K, P~G, P~G, d+P+K (bez HW, a w MW+ tylko w OS)
t,p,p+P+K, P~G, t+P+K,K
p+P+K, p,p+PP
p+P+K, p+K (CS)
p+P+K, t,d/p+P,P
d/p+K+G, d+P, p,p+PP
p,p+K, d+K+G (LW)
d/p+K, d+K+G (LW)

TELEXTREME

Oto nowe zadanie konkursowe

JAK NAZYWAŁ SIĘ POPRZEDNIK MAXIEGO (SOUL CALIBUR 2)?

Zasady takie jak zwykle. liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej, SMS-y nie są brane pod uwagę. Wygrywają dwie pierwsze osoby, które podadzą prawidłową odpowiedź. Nagrodami są rożne upominki - Memory Cardy, kable RGB, breloczki itp. Odpowiedzi mozno udzielac dnia 01.09.2004 r. pod numerem D 501 391 911 od godziny 21:00 TIP czas = rowno z początkiem serwisu infarmacyjnego w TV4. Wczesniej telefon będzie wyłączony, elba nie odbierany telefon zostaje wyłączony po rozwiązaniu konkursu.

Odpowiedz na pytanie z TE#84 blatyka 2D aparta o tematykę ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS z postaciami pochodzącymi z tego okresu to nie ta nie jest pierwsza część DYNASTY WARRIORS (to była 3D) lecz dwuczęściowa seria SANGO FIGHTER. Prawidłowa na to pytanie odpowiedział tylko jedna osoba, Przemysław Olesiak. Gratulujemy!

Kącik SPORTOWY 54



Aloha! W momencie ukazenia się gazety w kioskach, będzie już prawdopodobnie wiadomo, czy polski klub zagra wreszcie w prestiżowej Lidze Mistrzów, czy też nie. Szanse po losowaniu są niestety niewielkie, ale .. cuda czasem się zdarzają. Jedno jest pewne: Wisła stoi przed niepowtarzalną szansą zapisania się w historii klubowej piłki nożnej. Mecz z "Galacticos" pośrednio doprowadził też do rewolucji na rynku praw do transmisji sportowych w Polsce, przez najbliższe dwa lata mecze pucharowe polskich drużyn pokaże na swojej antenie stacja TVN. Telewizje bez doświadczenie w tej materii wrzucająca co pięć minut konkurs SMS-owy, ale też z mniej sztywniackim i skostniałym podejściem od TVP. Tymczasem ci ostatni wpływy z abonamentu wykorzystują pewnie na obrady Sejmu, siódmą powtórkę "Klanu" oraz "Modę na sukces" odcinek 13764. (..) W tym wydaniu "Kącika ..." Twojej szczególnej uwadze polecam dokończenie rozwiązania mega konkursu PES3, jak również ciekawostki związane z WE8/PES4. Najnowsza część piłki nożnej KCET-u jest, jaka jest - o każdym szczególe rozpisuje się w dziale "CN?". Tu powiem tylko jedno: jestem przekonany, że PES4 będzie lepsze. [shivuś]

Thanks to: Junior Jack, Apollo, Adam Tobiaszek ze Swarzędza, Biatus, Rudy z Warszawy, Piotrek Machoń z Łodzi

KONTAKT: shiva@psxextreme.pl, tel. 0608 383 518 (listy z dopiskiem "KĄCIK SPORTOWY")



WINNING ELEVEN 8
TRANSFERY

Nie nazwę tego katastrofą, trzeba to jednak szczerze KONAMI wygarnąć - dziecie ponowie nie pierwszy raz zresztą, dodu z aktualizacją składów. Po raz kolejny powtórzę za wypuszczaniu nowej edycji gry zarez po lab też w trakcie tzw. okienka transferowego ma zasadniczy minus ma udaje się wprowadzić wszystkich zmian, jakie zaszły w ostatnich tygodniach na piłkarskim rynku. Owszem, jak co roku KCET tłumaczy się, że nie było czasu, za licencja FIFPro na to nie pozwoliła (i tym podobne banialuki), ale .. Czy ta sama licencja nie pozwala zaktualizować składów reprezentacji narodowych? Czy ta sama licencja zadecydowała o tym, że wśród naszych reprezentacyjnych orłów znalazł się np. Szamotulski (na pozycji obrońcy) [Kosa cała sprawa jest groteskowa, bo Szamo jako jedyny polski zawodnik z pola ma koszulkę z długimi rękawami ;]? No nic. Pozostaje mieć nadzieję, że w PES4 dokonany zostanie odpowiedni update. Mając w pamięci sytuację z WE7 i PES3, gdzie niestety zbyt wielu tego typu poprawek nie wprowadzono, trudno być optymistą. Pomimo wrzucam kilka (z całej setki ;) zmian barw klubowych przez zawodników, tych bardziej interesujących, jakie ostatnio miały miejsce. Zawsze w razie "błędów" KONAMI można, a nawet trzeba je wklepać w opcji Edit:

Chelsea
Przyszli: Ricardo Carvalho (Porto), Peter Cech (reprezentacja Czech), Didier Drogba (Marseille), Paulo Ferreira (Porto), Mateja Kezman (PSV), Arjen Robben (PSV)
Odeszli: Hernan Crespo (Milan), Marcel Desailly (free), Jesper Gronkjaer (Birmingham), Jimmy Floyd Hasselbaink (Middlesbrough), Mario Melchiot (Birmingham), Juan Sebastian Veron (Inter)

Newcastle United
Przyszli: Nicky Butt (Manchester United), Patrick Kluvert (Barcelona)

Mnnncn
Odeszli: Ludovic Giuly (Barcelona), Hugo Ibarra (Porto), Fernando Manentus (Real Madryt), Dudo Prso (Glasgow Rangers), Jérôme Rothen (PSG)

Bayer Leverkusen
Przyszli: Jacek Krzynówek (FC Nurnberg)

Olympiakos
Przyszli: Rivaldo (brak zawodnika w grze)

Barcelona
Przyszli: Deco (Porto), Ludovic Giuly (AS Monaco), Henrik Larsson (Celtic)
Odeszli: Edgar Davids (Inter), Philip Cocu (PSV), Patrick Kluvert (Newcastle)

Real Madryt
Przyszli: Wahni Samuel (AS Roma)

PRO EVOLUTION SOCCER 3 — MEGA KONKURS PES3

W związku z sugestią Ściery ("wrzucanie kolejnej drużyny - bez sensu") zamieszczam teraz już tylko tych najbardziej istotnych rezerwowych zawodników z ławki, w ramach uzupełnienia składu Wisły Kraków z poprzedniego miesiąca (zwycięskiej pracy w konkursie). Prosiliście o to liczne, więc wrzucam. Jeśli potrzebujesz jeszcze innych brakujących piłkarzy drużyny z Krakowa, np. Ekwueme - zapraszam na maila. I zanim ogłoszę kolejnych laureatów konkursu, bardzo ważna sprawa: drużyny Legii Warszawa oraz Gradinu Grodzisk Wielkopolski są opracowane i wszystkich chętnych, którzy chcieliby stać się ich posiadaczami proszę o kontakt. Bez problemu mogę je wysłać każdemu zainteresowanemu drogą elektroniczną, na karcie pamięci w postaci Save'a (po uprzednim podesłaniu Memcarda) lub w formie papierowego wydruku. Wszelkie informacje można zasięgnąć drogą mailową bądź telefonicznie.

Po burzliwych dyskusjach drugie miejsce w konkursie postanowiłem przyznać Bartkowi Lechowskiemu z Radomia. Opracował składy Legii Warszawa oraz Wisły Kraków - wyróżnia szczególnie ten pierwszy. Bartek otrzymuje grę LMA MANAGER 2004 oraz gadżety PE. Serdecznie gratuluję. Trzecie miejsce i grę ESPN NHL HOCKEY 2K4 przypada w udziale Piotrkowi Franeszkowi z Krakowa, który poza opracowaniem Wisły dodatkowo przygotował "wymarzoną jedenastkę" piłkarzy, z odwzorowaniem i rozpisaniem ich aktualnych umiejętności/statystyk. Ponadto chciałem wyróżnić pracę następujących osób: Pawła Maronia, Pawła Borowieckiego (Kańskie), Marcina Świerka (Zemborzyce), Adama Karzewskiego (Kobylonka), Dariusa Bernackiego (Poznań) oraz Adama Opbińskiego (Pabianice). Wszyscy otrzymujecie gadżety PE. Wszystkim też serdecznie dziękuję za udział w konkursie! Mam nadzieję, że uda się z czasem wspólnymi siłami stworzyć całą ligę polską (np. przy okazji PES4). To byłoby coś.

Number: 25
Player Name: Piekutowski
Name on strip: PIEKUTOWSKI
Age: 30
National: Poland
Position: GK
Dominate Foot: Right

Appearance
Skin colour: 1
Face Edit

Skin Color: 1
Eyebrow Type: H
Eyebrow Angle: +3
Eyebrow Height: +1
Eyes Position: 1
Eye Angle: 0
Eye Size: 2
Cheek Type: B
Nose Type: E
Nose Len.: 0
Nose Size: -1

Chin Type: A
Mouth Type: A
Lips Size: -1
Mouth Size: +1
Mouth Position: 0
Chin Len.: +1
Chin Size: -3
Face size f: 3
Face size w: 8
Eye colour 1: 2

Eye colour 2: dark green 2
Hairstyle: 73
Hair colour: 7
Bandana colour: 1
Facial hair: no
Facial hair colour: 1
Sun glasses: no
Colour of sung.: 1
Mask: no

Mask colour: 1
Cap: no
Colour of cap: 1
Wristband: no
Tape: no
Sleeves: Long
Boots: 3
Base colour: 1
Line col 1: 4
Line col.2: 1

Tongue colour: 4
Studs col.: 1
Height: 190
Weight: 89
Physique: 3

Abilities:
Offense: 45
Defense: 81
Body Balance: 81

Stamina: 63
Top Speed: 66
Acceleration: 66
Response: 82
Agility: 74
Dribble Acc.: 59
Dribble Speed: 53
Short Pass Acc.: 44
Short Pass Speed: 49
Long Pass Acc.: 47

Long Pass Speed: 74
Shoot Acc.: 44
Shoot Power: 71
Shoot Tech.: 65
Free Kick Acc.: 55
Curling: 57
Header Acc.: 54
Jump Power: 70
Technique: 58
Aggresion: 58

Mentality: 72
Consistency: 5
Goal Keeper Skills: 76
Team Work: 73
Condition: 6
Weak Foot Acc.: 4

Specjalne:
Injury Tol.: A
Free Kick Style: A

Number: 14
Player name: Kukiełka
Name on strip: KUKIEŁKA
Age: 28
Nationl: Poland
Position: DF
Pnsition 2: DF
Dominate Font: Right

Appearance:
Skin colour: 1

Face Edit
Skin Color: 1
Eyebrow Type: D
Eyebrow Angle: +3
Eyebrow Height: -3
Eyes Position: -2
Eye Angle: 0
Eye Size: -3
Cheek Type: D
Nose Type: E
Nose Len.: -2

Nose Size: -1
Chin Type: A
Mouth Type: A
Lips Size: 0
Mouth Size: +1
Mouth Position: -1
Chin Len.: +2
Chin Size: 2
Face size L: 1
Face size w: 2
Eye colour 1: 2

Eye colour 2: Black 2
Hairstyle: 75
Hair colour: 22
Bandana colour: 1
Facial hair: no
Facial hair colour: same of hair
Sun glasses: no
Colour of sung.: 1
Mask: no

Mask colour: 1
Cap: no
Colour of cap: 1
Wristband: no
Tape: no
Sleeves: Seasonal
Boots: 5
Base colour: 2
Line col 1: 7
Line col 2: 7

Tongue colour: 1
Studs col.: 1
Height: 184
Weight: 83
Physique: 5

Abilities:
Offense: 71
Defense: 78
Body Balance: 87

Stamina: 81
Top Speed: 76
Acceleration: 72
Response: 79
Agility: 72
Dribble Acc.: 71
Dribble Speed: 68
Short Pass Acc.: 79
Short Pass Speed: 73
Long Pass Acc.: 81

Long Pass Speed: 77
Shoot Acc.: 68
Shoot Power: 81
Shoot Tech.: 71
Free Kick Acc.: 71
Curling: 67
Header Acc.: 88
Jump Power: 82
Technique: 78
Aggresion: 76

Mentality: 82
Consistency: 5
Goal Keeper Skills: 50
Team Work: 82
Condition: 5
Weak Foot Acc.: 5

Specjalne:
Injury Tol.: A
Free Kick Style: A

Number: 8
Player Name: Kowalczyk
Name on strip: KOWALCZYK
Age: 23
National: Poland
Position: CB
Position 2: DH
Dominate Font: Right

Appearance:
Skin colour: 1

Face Edit
Skin Color: 1
Eyebrow Type: H
Eyebrow Angle: +2
Eyebrow Height: -3
Eyes Position: 0
Eye Angle: +1
Eye Size: 2
Cheek Type: B
Nose Type: D
Nose Len.: -3

Nose Size: +2
Chin Type: A
Mouth Type: A
Lips Size: -1
Mouth Size: +2
Mouth Position: 2
Chin Len.: +2
Chin Size: 3
Face size L: 1
Face size w: 7
Eye colour 1: 1

Eye colour 2: black 1
Hairstyle: 71
Hair colour: 8
Bandana colour: 1
Facial hair: no
Facial hair colour: same of hair
Sun glasses: no
Colour of sung.: 1
Mask: no

Mask colour: 1
Cap: no
Colour of cap: 1
Wristband: no
Tape: no
Sleeves: Seasonal
Boots: 3
Base colour: 1
Line col 1: 1
Line col 2: 1

Tongue colour: 1
Studs col.: 1
Height: 184
Weight: 72
Physique: 4

Abilities:
Offense: 49
Defense: 75
Body Balance: 84

Stamina: 82
Top Speed: 71
Acceleration: 70
Response: 71
Agility: 65
Dribble Acc.: 60
Dribble Speed: 63
Short Pass Acc.: 60
Short Pass Speed: 61
Long Pass Acc.: 71

Long Pass Speed: 67
Shoot Acc.: 71
Shoot Power: 70
Shoot Tech.: 64
Free Kick Acc.: 60
Curling: 60
Header Acc.: 58
Jump Power: 73
Technique: 73
Aggresion: 77

Mentality: 72
Consistency: 6
Goal Keeper Skills: 50
Team Work: 69
Condition: 5
Weak Foot Acc.: 5

Specjalne:
Injury Tol.: A
Free Kick Style: A

Number: 3
Player name: Stolarczyk
Name on strip: STOLARCZYK
Age: 32
Nationl: Poland
Positions: SB
Positions 2: SH
Dominate Font: Left

Appearance:
Skin colour: 1

Face Edit
Skin Color: 1
Eyebrow Type: H
Eyebrow Angle: +1
Eyebrow Height: -3
Eyes Position: 1
Eye Angle: 0
Eye Size: -3
Cheek Type: C
Nose Type: C
Nose Len.: 0

Nose Size: +1
Chin Type: A
Mouth Type: A
Lips Size: -1
Mouth Size: +1
Mouth Position: 0
Chin Len.: +2
Chin Size: 0
Face size I: 1
Face size w: 2
Eye colour 1: 2

Eye colour 2: Dark Green 2
Hairstyle: 84
Hair colour: 18
Bandana colour: 1
Facial hair: 37
Facial hair colour: same of hair
Sun glasses: no
Colour of sung.: 1
Mask: no

Mask colour: 1
Cap: no
Colour of cap: 1
Wristband: no
Tape: no
Sleeves: Seasonal
Boots: 4
Base colour: 8
Line col 1: 1
Line col 2: 7

Tongue colour: 7
Studs col.: 7
Height: 184
Weight: 84
Physique: 3

Abilities:
Offense: 63
Defense: 67
Body Balance: 76

Stamina: 83
Top Speed: 79
Acceleration: 74
Response: 70
Agility: 64
Dribble Acc.: 71
Dribble Speed: 73
Short Pass Acc.: 66
Short Pass Speed: 65
Long Pass Acc.: 72

Long Pass Speed: 70
Shoot Acc.: 61
Shoot Power: 75
Shoot Tech.: 65
Free Kick Acc.: 68
Curling: 64
Header Acc.: 68
Jump Power: 78
Technique: 70
Aggresion: 89

Mentality: 72
Consistency: 5
Goal Keeper Skills: 50
Team Work: 69
Condition: 5
Weak Foot Acc.: 5

Specjalne:
Injury Tol.: A
Free Kick Style: A

TURNIEJ KRĄG CUP 2



Druga adycja turnieju Krąg Cup zostało zorganizowana przez tych samych ludzi [M@jk, micgal, Don Elofanta] i w tym samym miejscu. Jedyną nowością było pozyskanie sponsora - firmy LOGITECH POLSKA, która to ufundowała wspaniałe nagrody (m.in. kierownice DRIVING FORCE PRO) i której to pragniemy serdecznie podziękować za tak dla nas ważną pomoc. Już od wczesnych rannych godzin do Poznania przybywały grupki ludzi z padami w ręku. W sumie na turnieju zameldowało się 90 graczy, którzy zostali rozpisani do 9 grup [do finałów przechodziło 3 z każdej z nich, czwarte miejsca grały w barażach]. Runda eliminacyjna trwała około 6 godzin, a jej efektem było wyłonienie 32 najlepszych zawodników. Faza pucharowa, w której mecze zostały wydłużone dwukrotnie (trwały 10 minut) obfitowała we wspaniałe i mrożące krew w żyłach mecze. Po fantastycznej grze i heroicznej walce do półfinałów doszli Szymak (Francja), Campos (Holandia), Szeląg (Anglie) oraz Arek Loda (Brazylia). Pierwsi dwaj przegrali walkę o finał (Szymek z Szeląglem 1:3 i Campos z Arkiem 0:2) i przyszło im zagrać o 3. ostatnie medalowe miejsca. Lepszy w tym starciu okazał się Szeląg pokonując Holandię Camposa 2:1. W wielkim finale, po dość zaciekłym meczu i nerwowej końcówce Brazylia Arka rozprewiła się z Szymkiem 2:1. Arek zgarnął kierownicę, grę GT4 PROLOGUE i puchar. Drugie i trzecie miejsce zostało uhonorowane padami Logitechu. Oprócz walki o punkty gracze dobrze bawili się podczas turnieju, w czym pomógł, bardzo pozytywnie przyjęty przez środowisko SINGSTAR. Wszystkim zawodnikom dziękujemy za udział i zapraszamy na trzecią edycję (szczegóły w dziale "Spanng partnar" na Forum PSX EXTREME).



[Michał "micgal" Kwiatek, opracował Shiva]

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Chciałbym serdecznie podziękować znajomamu z centrum sztuki japońskiej "Manggha" w Krekowie, który będąc w KKW kupił dla mnie kilka tamtejszych prasowych periodyków, m.in. najlepsze branżowe tygodniki Famitsu. Dzięki temu była okazja zapoznać się z obszernym wywiadem z Shingo Tekatsuką - ojcem i głównym producentem serii WE/PES, prezentowanym przy okazji japońskiej premiery ósmej części WE na tamtejszym rynku. Wybrałem kilka ciekawszych zagadnień - "Seabass" odniósł się też do europejskiej edycji tej gry, czyli PES4!

Famitsu: WE8 to rewolucja czy ewolucja w serii?

Takatsuka: Zależy, jak na to patrzeć. Dla nas, całej ekipy KCET, jest to kolejny duży krok naprzód. Nanieśliśmy szereg zmian, udoskonaliliśmy wiele elementów rozgrywki, rozbudowaliśmy opcje, zwiększyliśmy liczbę drużyn klubowych. Mieliśmy też większy budżet, a co za tym idzie - wykupiona została większa liczba licencji. Przy okazji WE7 i WE7 I krytykowano nas, że niewiele robimy z grafiką - do WE8 wrzuciliśmy zupełnie nowe animacje, udało się wprowadzić znacznie lepsza tekstury, zawodnicy są jeszcze lepiej zbudowani niż dotychczas.

Famitsu: Ale wciąż brakuje trybu on-line.

Takatsuka: Pracujemy nad tym. Możesz być pewien, że jeśli my będziemy mieć pewność, iż jakość połączeń nie wpłynie negatywnie na rozgrywkę, tryb on-line znajdzie się w serii WE.

Famitsu: Może w WE8:I albo europejskim PES4?

Takatsuka: Na razie nie mamy w planach WE8 I, choć nie mogę też powiedzieć, że taka adycja nigdy się nie ukaże. Jeśli chodzi o PES4, to tam również nie przewidujemy na razie trybu on-line.

Z ciekawszych informacji warto jeszcze odnotować, że licencje zawarte w WE8 nie przekładają się na to, co zobaczymy na przełomie października i listopada w PES4. Japonia a Europa to dwa zupełnie odmienne rynki, dla każdego z nich obowiązują osobne licencje, o czym w wywiadzie wspomniał Takatsuka. Może się więc okazać, że będzie więcej licencjonowanych lig (oby), ale może być też mniej (oby nie). Poprawie ulegną z pewnością składy reprezentacji, a kwiatków w postaci Szamotulskiego jako defensora nie uświadczymy. () Parol, przy okazji dzięki za tłumaczenie.

OLDSKOOL



Goal 3

- Wydawca: Technos
- Rok Produkcji: 1993
- Platforma: NES

"Goal 3" to z pewnością jeden z największych hitów na Pegazusa w Polsce. Niby to tylko piłka nożna, ale sympatyków gra zjednała sobie ciekawym podejściem do tej dyscypliny i wszechobecnym w grze humorem. Z mankamentów - mamy tylko dwa tryby zabawy. W N League gramy, z kim chcemy jako Japonia, do wyboru 12 przeciwników z różnych kontynentów. W czasie meczu sterujemy tylko jednym piłkarzem, gdy ktoś inny jest przy piłce, możemy mu wydawać polecenia ("strzelaj", "podaj") - jedynym wyjątkiem jest sytuacja, gdy gramy z kolegami (dodatkowe pady) w jednej drużynie. Jeśli nie potrafimy odebrać piłki normalnym wślizgiem, możemy powalić rywala kopnięciem obunóż z wyskoku czy „piąchopiryną", po której rywal "strzela karpia" i pada, a my gramy na bramkę. Strzałów jest masa - wykonuje się je trochę podobnie jak w bijatykach - mashujemy przyciski A i B i... wychodzi jakiś "super szczał". Piłko powiększa się, "zanurza" pod murawą, albo zamienia w np. ołówek czy rybkę, wyrzuca w kosmos kazdego kto się po nią natknie i rozrywa siatkę. Oprócz tego jest też konkurs karnych, do wyboru 6 drużyn, także na dwóch Graczy. Wielka grywalność przykuwa do gierki i do dziś sporo ludzi szpila w "Goal 3" (znany też jako Kunio Kun's Nekketsu Soccer League), choćby na emulatorach. (Mini-recenzję przygotował jeden z naszych Czytelników - ogłaszamy, do którego wędruje nagroda - niespodzianka) [opracował Shiva]

KRZYŻÓWKA SPORTOWA



Narzekaliście ostatnio, że brakuje Tele SportXtreme, więc w zamian proponuję w tym numerze krzyżówkę (autorem jest AmDP). Jednocześnie informuję, że Tele SportXtreme powróci niebawem na łamy naszego kącika, tylko w nieco innej formie. Poprawne hasło proszę nadsyłać na kartkach pocztowych na adres redakcji (z dopiskiem "Kącik sportowy - krzyżówka") lub na mój adres mailowy shiva@psxextreme.pl - nie zapomnij podać imienia, nazwiska i dokładnego adresu. Wśród wszystkich poprawnych zgłoszeń rozlosuję nagrodę-niespodziankę.

1. Nazwisko głównego producenta serii ISS/PES.
2. Pierwszy z lewej na okładce PAL-owej wersji FIFA 2004.
3. Boks, w którym występuje m.in. Clubber Lang.
4. Kapela przygrywająca w manusach NFL STREET.
5. Nazwisko najwyżej notowanego obecnie polskiego tenisisty.
6. Czołowy BMX-owiec świata.
7. Nazwisko nowego trenera Juventusu Turyn.
8. Francuski pomocnik Realu Madryt.
9. Jeden z pierwszych tytułów skateboard'owych w historii gier wideo.
10. Jedna z kobiet w serii SSX.
11. Nazwa systemu walki zaimplementowanego w FIGHT NIGHT 2004.
12. Nowa reprezentacja narodowa z Europy w WE8/PES4.
13. Śpiewała nasz hymn narodowy przed meczem Polska - Korea na piłkarskich MŚ 2002.
14. Król strzelców piłkarskich MŚ w roku 1998.

POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

Euro 2004 za nami, a te poza emocja mi czysta sportowymi dostarczyły nam rowniez niezły zapas powiedzonek. Na pierwszy ogień idzie Darek Szpakowski, który po powrocie za mikrofon. Zresztą, sami zobaczcie.

- Hiszpanie czują się jak u siebie w domu, na stadanie jest około pięć nastu kibiców z Hiszpanii.
- Zawodnicy przyjechali na stadion 1,5 godziny przed jego rozpoczęciem.
- Przeważająca większość (...) - Zawodnicy podczas treningu wypijają 200 litrów wody ().
- Niemcy awansują z dwoma punktami, jeśli Łotysze wygrają z Holandią.
- Ten wynik to dla Portugalczyków spora, jak i niewiele.
- Zespołom dostarczone kasety DVD.
- Porażka zmniejsza szanse na wyjście z grupy.
- Wywalczyć dzisiaj przegrali, ale czy na pewno?
- Znaleźć to miejsce między nogami obrońcy.
- Deco pożywa kolegów.
- Vieira, brutal, ale kocha dzieci.

OGŁOSZENIA

Dnia 11.09.2004 odbędzie się trzecia edycja Krąg Cup - turnieju PES3, w poznańskim domu kultury KRĄG przy ulicy Dmowskiego 37. Start imprezy o godz. 9.30. Wpisowe: 10 zł, w razie przyniesienia oryginalnej gry/konsoli/TV opłata nie obowiązuje. Kobiety również nie płacą. Zapisy pod adresem mailowym micgal@o2.pl lub pod numerem tel. 0602 210 327.

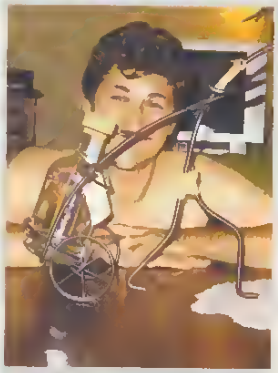
Poszukuję Graczy szurniętych w WE7:INTERNATIONAL oraz w WE8. W grę wchodzą osoby z Lidzbarka i okolic - zrobimy turniej! Wszelkie informacje pod numerem tel. 0505 450 483 lub na gadu-gadu 9505860 (Tomek).

Jeśli chciałbyś pomóc w organizacji turnieju w PES3 w województwie dolnośląskim (planowo jesienią) - zapraszam na adres mailowy randy21@poczta.onet.pl - szukamy osób gotowych na przyjaźń ze sprzętem.

Poszukuję lokalu w Krakowie o powierzchni przynajmniej 100-150m2, w którym można bez przeszkód przeprowadzić turniej w którąś z pecetowych KONAMI dla kilkudziesięciu osób. Jeśli znasz jakiś dom kultury, szkołę itd. - proszę o kontakt pod nr tel. 0608 383 518 lub na maila shiva@psxextreme.pl.

Kto się ze mną zmierzy w PES3? Jestem "Elfant" z Kwidzynia, a gram Grecją i Hiszpanią. Telefon: 0609 818 504 (najlepiej SMS).

Listy



To się musiało stać - na wakacje wyruszyliście masowo, zapominając o wujku HIV'ie / W efekcie migracji straciłem "średnią miesięczną" - przez miniony miesiąc dostałem nie więcej jak 300 listów! Na szczęście technika poszła ostatnimi laty wyraźnie do przodu, a dostęp do Internetu ma coraz więcej Polaków więc korespondencja drogą mailową nie osłabła wyraźnie Takie czasy - wprawdzie listy elektroniczne to niezwykle wygodna forma komunikowania się, jednak zabija klimat korespondencji? Nie nie można mówić o korespondencji, gdy Wy do mnie piszecie, a ja nie odpisuję Niestety, nie wyrobiłbym z odpisywaniem na listy indywidualnie, więc proszę wszelkich zapalenców o wyrozumiałość wszystko co jestem w stanie zrobić, to przeczytać lwią część listów i odpowiedzieć na wybrane na łamach PSX EXTREME Nie odpisuję na maile, nie odpowiadam na SMS-y, nie konwersuję przez telefon o tematach przyziemnych, tym bardziej w środku nocy Niedawno zadzwonił do mnie jakiś kolaś, w sobotni wieczór - był zawiedziony odmową rozmowy z mojej strony No tak, napoje "energetyczne" się lały, prosiak obracał nad ogniem, a ja miałem gadać? Sorry, mam życia prywatne, które szanuję, celebruję I proszę o uszanowanie mojego poszanowania) () d(-_-)b Żegna się HIV-kucharz wspaniały, co zapieka dyrdymały) □

hlv@psxextreme.pl
tel. 0696 131 258, a także listy na adres Redakcji (z dopiskiem: "LISTY - HIV")



■ Łukasz Kosmiewski ze Strzelec Opolskich

W tym miesiącu nagrody otrzymują:
Maciek Panas, Łódź
Kasia Kazmierczak Łódź

PRYWATA

Rocky Jaworzno 256 kilowe combo już w drodze. Gips na pomoc, ale zeloty dla siebie (w Tobie przyjemnie więc) Fr3S Jaworzno spoko nie trzeba sam sobie poradzę) Paweł Sędziszów Młp. "na litość" nie dzwoń:). ASM Bydgoszcz tak jest do maksymy odmeszarowej Konrad Kwiatek moc cyfrowa/ Zapraszam Cię do lektury PORADNIKa EXTREME #6 zwiędzonacz w nim interesujący Cię materiał

OBIEKTYWNOŚĆ

[] Dnia 20 czerwca odbył się turniej w Poznaniu (byłem tam z kumplem) W ubiegłym numerze PE czytałam relację z tego turnieju Napisano, że organizacja stała na wysokim poziomie, a wcale tak nie było Poziom organizacji był przeciętny Po pierwsze primo, gdy dzwoniłem zapisać nas na owy turniej, jeden z organizatorów zapewnił nas, że nagrodą będzie GameBoy SP lub PS2 Gdy już tam byliśmy pula nagród diametralnie się zmieniła Po drugie primo, TV "cztamastka" na turnieju - to już porażka Nie wszędzie ustawienia były takie, jakie zapowiadali organizatorzy Po trzecie primo, organizatorzy nie zachowali się jak organizatorzy, biorąc udział w turnieju Byłoby świetnie, gdyby jeszcze ten turniej wygrali - byłoby to wspaniałe uwieńczenie tej imprezy Prosimy o zamieszczenie naszego listu w kolejnym numerze PSX EXTREME []"

ekipa PLAYSTATION CAFE, Bełchatów

Relację z rzeczonej imprezy otrzymaliśmy "z zewnątrz", więc trudno nam - redakcji PE - odnieść się do niej Być może autor tekstu nie zauważył przekręcików, a może nieważne Obiektywna spojrzenie na świat nie jest atutem wielu ludzi

SUPERCWOK MIESIĄCA

"[] Cześć Może zrobilibyście recenzję HUGO z Polsatu? []" ???, SMS

Gulp /)

KOMPLEKS RBR

"[] idąc do kiosku czułem że jak kupię i otworzę PE na recce RICHARD BURNS RALLY, to mnie coś trafi i trafiło Jestem w stanie pogodzić się z uzasadnioną oceną gościa, który recenzuje jakąś pozycję i używa argumentów, oczywiście sensownych Otwieram, czytam i wymiękam Przecież wiadomo było, że ten tytuł ma zbliżyć się do symulacji Nie wiadomo z jakim efektem, ale takie było założenie Więc z jakiego powodu grę do recenzji dostaje gościu (HIV), który sam się przyznaje, że "Czysty hardcore" ktory do mnie nie trafia" IMHO to tak jakby Shiva miał recenzować RPG-I

HIV Sugerujesz, że jeśli KONAMI wypuści zaje**sty symulator curlingu, to Ścierа ma szukać fanatyka frotterowania podłogi albo nawet curlingu jako takiego? Grę RICHARD BURNS RALLY oceniłem z perspektywy Gracza-amatora wyścigów - i to niekoniecznia arcade No i wcale nie ściemniałem, że to właśnie ten czysty hardcore mnie odepchnął od zabawy Nie wydaje mi się, żeby każdy musiał się zachwycać mocno symulacyjnymi aspektami zabawy (przegiętymi, co podkreślam, tj realistycznymi, lecz w wirtualnych realiach nie zapewniającymi mi zabawy na odpowiednio wysokim poziomie) Chyba nie odmowisz mi prawa do posiadania własnego zdania, hm? Idąc Twoim tokiem myślenia - wszystkie recenzowane gry byłyby oceniane wysoko, gdyby je recenzowali tam poszczególnych zajawek Czy o to chodzi?

Fajnie też brzmi zdanie "Co mnie wyprowadzało z równowagi w trakcie szarpania, to "mała waga pojazdów" - zbyt tatwo tracą kontakt z podłożem" Czemu fajnie? Bo obok na stronce jest rozmowa z Grzegorzem Grzybem - kierowcą rajdowym Tam znajduje się taki fragment. "Prawdziwe auto rajdowe tak naprawdę ma niewiele wspólnego ze swoim seryjnym odpowiednikiem () Auta te mają ogromną moc, a przy tym jak najmniejszą masę ()"

H Czy to zmienia postać rzeczy? Wkurzało mnie i już - jestem przyzwyczajony do innych rozwiązań Czy chciałbyś grać w MGS, gdyby jedno trafienie posyłało na glebę, ew przypadkowe kichnięcia (?) zdradzało Twoją pozycję? Czy realna znaczy lepiej? Czy 100% symulator jest najlepszą grą? Zastanów się Idea stworzenia takiego symulatora jest słuszna, jednak gra nie musi najbardziej rajcować, że nie wspomnę o zajmowaniu czołowych kikat w rankingu najpopularniejszych tytułów z gatunku, tworzonych de facto na podstawie wyników sprzedaży co ma słabe przełożenie na faktyczną jakość produktu (licencje, reklama itd)

I tak dobrze, że recka jest krótciutka, bo znalazło się w niej niewiele wkurzających rzeczy Nie wyobrażam sobie czego bym się naczytał, gdyby zajęła ze 2 strony

H Recenzja była krótka bo gra nie była wystarczająco dobra (zresztą Sentinel wpakował się swoim wywiadem) Czemu Loserowi, który siedzi w tym na co dzień, gra wcale nie przypadła tak bardzo do gustu? Gdy Gamera ją później zczaił, postał pod jej adresem kilka dosadnych epitetów Fakt, nie znamy się z grami wyścigowymi mamy do czynienia od kilku miesięcy i podniecamy się "bela czym" . A Sentinel prawdopodobnie czegoś się nazarł i prawił herezja)

Prędzej można się zgodzić z wypowiedziami w "3 groszach - Okiem maniaka" Jedynie Loser mnie zdziwił stwierdzeniem o "niedopracowanym modelu" scandinavian flicka [H spisek!!!] Trudno mi się wypowiedzieć na ten temat, nie mam aż takiego doświadczenia,) ale IMHO działa dobrze, do tego można ustawić w parametrach "siłę" jego działania Co do Sentinela, to zastanawiam się, co miał na myśli pisząc o "pewnych uproszczeniach", ale wybaczam mu, bo dał "8+"

H Swietnie! W przyszłości postaram się dopasować do opinii ogółu - w ten sposób zyskam dozgonną sympatię, z drugiej strony - będę musiał wypisywać teksty, za MGS2 zmiania ludzi itp Hłehłe! Tfu, tfu () Lubię być sobą, a nie pisać pod publiczkę Gra mi się nie podoba - piszę o tym. Taki ze mnie prosty chłop)

Ogólnie jestem zdziwiony, bo gra jest pewnym przełomem w gatunku, a recka krótka, do tego pisana przez kogoś, kto "nie czuje tematu" []"

ReddyS, pl rec gry konsole

H A Ty co, obrońca symulatorów? Na pocieszenie powiem Ci że nie mi zlecono wykonanie opisu tej gry, który to ukaże się w nadchodzącym PORADNIKu, na początku września. A co do samej gry zdania nie zmieniłem I nie zmienię Ale ponoć Shivie się podoba

POMYSŁOWY DOBROMIR

"[] Mam Nokię z uaktywnioną usługą WAP Jak podłączyć ją do Xboxa, żeby móc grać w Sieci? []" Mały Warszawa

Wespnij się na Pałac Kultury niczym King Kong i skocz na główkę Po uderzeniu z pewnością zczaisz temat

GROWE WAKACJE

[] Praga, Wiedeń, Paryż Tego lata byłem w tych trzech dużych miastach i jak na Gracza przystało zacząłem szukać czegoś związanego z grami O ile w Wiedniu i Pradze byłem tylko dwa dni i nie zdążyłem znaleźć sklepu z grami, to ujrzałem dużą ilość salonów z automatami na których można było zagrać w rozmaite gry, zarówno nowe jak i stare. Pragnę skupić się głównie na Paryżu, w którym byłem aż 7 dni i miałem czas pozwiedzać to, co Gracze lubią najbardziej, czyli sklepy z grami!!! Co mogę rzec - dominują tam konsole!!! W sklepie o nazwie „MEGASTORY" (coś podobnego do naszego EMPiK-u) była przeznaczona jedna wielka hala dla gier. Gdy tylko się weszło do niej, widoczne były wielkie figurki bohaterów z gier (Sam Fisher czy Lara Croft) stały również konsole na których można było przetestować nowe produkcje (3xPlayStation 2, 2xGameCube)

H To, co opisujesz, troszkę przypomina targi branżowe)

BURZA W SZKLANCE

"[...] Jak to rzeczywiście jest z konsolowym szowinizmem w polskim światku Graczy konsolowych? Czy aby na wisi to, powiedzmy, "na włosku"? Nie wierzę, że nagle wszyscy wyporządnieli i zaczęli się bratać... Ja myślę, że wystarczyłoby w PE puścić tekst w stylu "uważamy, za PS2 jest lapsze od Xboxa" (najlepiej na okładce) i wywołałoby to przysłowiową burzę .. Czasami mam nieodpartą chęć rzucenie takiego hasła na forum publicznym, z jakimiś argumentami; na pewno szybko nadeszłaby kontra... a stąd już blisko do kolejnej bezsensownej wojny na forum. Nie sądzisz, że to zawieszanie broni... jest trochę dziwne? I że pewnego razu runie to znów?

HIV: Taki temat może i wywołałby burzę, ale w szklance wody. Podobne wojny były, są i będą, jednak nie mają żadnego sensu. Wydawcy, developerzy itd. mają swoje zdanie na wszelkie tematy dotyczące branży. A fora dyskusyjna są dla ludzi, którzy nie mają co robić z nadmiarem wolnego czasu lub nie preferują bezpośredniej wymiany zdań, w cztery oczy, gdyż albo są za słabi, albo lubią, gdy raz wypowiedziane zdanie zostało przeczytana przez "miliony" [Ś: to jeszcze tylko nakreśl nam, jak nazwać gościa odpowiadającego na listy w PE,]. Mehehehe! [Ś: Behehehe]. Zawieszenia broni z pewnością zostania w pewnym momencia odwieszone... jeśli o zawieszeniu można w ogóle mówić. Wojny są dla dzieciaków.

Świat należy do odważnych... Trzeba przyznać, że idziecie po cienkiej linie jako magazyn wielopłetformowy; tak naprawdę trzeba uważać co się pisze... I kto pisze Nie mów, że taki Torba, ten fanboy GC, znalazł się u Was przez przypadek! Potrzebowaliście takiego kolasia, bo o GC raz że zapominaliście, dwa - przecież gdybyś Ty napisał tak jak on rzekę chociażby ZELDA: TWW, byłaby... hoh... sporo by się działo. Bo niedawno przeciez wszyscy uwazali Cię za wielbiciela maszynek SONY... Dobrze wiem co by było, gdybyś nagle zmienił ten nurt. Nie widzę nic złego, poza tym, że Torba mieszka w tym samym mieście co ja, i gdyby pisał tak o PS2, to byłby z niego spoko koleś... a tak wolę, żeby się spakował. [...]" ???, ???

H: Fanboy Torba lubi też resoraki;). (...) Fanboye w każdej redakcji są potrzebni [Ś: tylko że Torba fanboyem nie jest], bowiem mogą zgłębić i opisać tamaty, których nikt przy zdrowych zmysłach by nie był w stanie zgłębić i opisać. Cokolwiek miałoby to znaczyć. Ja - wielbiciel maszynek SONY - jestem coraz większym wialbicielem maszynki Billa. I co? Taraz jestem be? Nia boję się mówić/ pisać o swoich odczuciach. Że nia każdy je podziela - mówi się trudno. Przy okazji pozdrawiam pewnego jegomościa, którym niczym mrówaczka dokonał enalizy moich wypowiedzi na łamach PE nt. Xboxa, z wielu miesięcy, śledząc metamorfozę moich przekonań: że najpierw kryklałem ów sprzęt, a obecnia się nim zachwycam. Bestia kazała mi się z tago tłumaczyć, co odbiaram za totalną paranoję. Xbox w ogóle jest bardzo dzielny: gdy wchodził na rynek, miał u wszystkich przekichane, z założenia. Powoli zyskiwał zaufanie, głównie dzięki świetnym tytułom, m.in. ze statusem "exclusive", co przyniosło wymierne efekty. I mogę się założyć, że gdyby pudełko Billa było w Polsce sprzedawana oficjalnymi kanałami dystrybucji, to wielczłoby z Czamulą łeb w łeb. (...) Właśnie tak generuje się burzę w szklance wody - zapewne dostanę kilka tysięcy maiłów ze spamem, zostanę zbluzgany i obsmarowany przez wszystko-lapiej-wiadzących forumowiczów... tylko co z tego wyniknie? Guzik.

LIST MIESIĄCA

TAKIE CZASY

"[..] Witam! To ja, po raz kolejny - Maciek Panas. Tym razem chciałem skomentować sprawę tzw. "Wojny Normalnej" poruszonej w PE #64. Zacznę trochę od drugiej strony, poprzez zarysowanie enalogii. Sprawa zaczęła się kiedy w wakacje między 1 a 2 klasą podstawówki (obecnie mam 20 lat, więc trochę czasu temu to było) pojechałem do Stanów (..) Poszedłem ze znajomą mojej mamy *na* lekcje "Summer School", które prowadziła. Siedziałem, nie zwracając na siebie uwagi, w kącie, czując się lustrowanym oczami amerykańskich ośmiolatków. W końcu musiałem wstać i się przedstawić, co w reakcji łańcuchowej pociągnęło pytania z serii: "Polska? Powiedz coś o Polsce..." Zacząłem od naszkicowania mapy na tablicy, wypunktowania większych miast etc. Potem przeszedłem do "cześć", "dzień dobry" (podstawowe zwroty). Napociłem się sporo, ale byłem dumny, że pokazałem Amerykanom, jak super *fajne* jest Polska. Następnie kolezanka mojej mamy zapytała klasę: "No dobrze, dzieci, to gdzie jest ta Polska?" Cisza, która nastała, sprawiła, że mnie mi zrzedło. Niczym w "Dniu Świra" szukałem KOGOKOLWIEK, kto miałby cokolwiek do powiedzenia. Nagle ktoś podniósł rękę. Nadzieje. Odpowiedź: "W Azji?" Inny przypadek. Teleportujmy się w rok 2002. Hiszpania. Jestem na plaży, wieczorem rozmawiam z Francuzami. Jesteśmy prawie rówieśnikami. Znowu w rozmowie wychodzi, że jestem z Polski. Francuz pyta: "A gdzie ta Polska?" Je, lekko zbity z tropu, mówię: "Nooo, między Rosją a Niemcami"... I tu umarłem, bo Francuz rzucił: "A gdzie te Niemcy?"

Tym przydługawym wstępem chciałem coś uświadomić braci konsolowej. Bardzo łatwo być ignorantem, jeśli nigdy nie było się słabszym. Gdyby ktokolwiek z nas urodził się w Stanach, czy miałby choć blade pojęcie o Polsce? Tak samo jest z tą Normalną Wojną. Komputery od początku swego istnienia królowały w tzw. rozrywce elektronicznej, miażdżąc po drodze Amigę (niestety) i pomniejszych wrogów - stereotypowe konsole - klony NES (Pegasus etc.). Nagle SONY, firma specjalizująca się w sprzęcie RTV, wypuszcza konsolę na CD z czytnikiem 2x. Każdy pecetowiec, dla którego specyfikacja techniczna jego blaszaka jest jak litania, uśmiecha się pobłażliwie. Wtem SONY atakuje z pozornie przegranej pozycji bijatykami 3D, które stary pecetowy "FX Fighter" może pocałować, tam gdzie ja wiem, a Pen rozumie "C**j z tym, nigdy nie lubiłem bijatyk" - powie pecetowiec, kurczowo trzymający się swojego zardzewiałego zdania o wyższości PC. "CRASH BANDICOOT... C**j z tym, nigdy nie lubiłem platformerów". Pecetowcy kurczowo złapali FPS-y (zwłaszcza po wyjściu QUAKE a i opcji +MLOOK) i strategie. Ale bez rozgłosu w drugim świecie, przez oba przeszły kamienie milowe: FF7 na PSX został całkowicie zignorowany w świecie PC. Nawet konwersje nic nie dały. Je akurat wtedy byłem jeszcze pecetowcem i dopóki nie zagrałem (parę lat później) dopóty na wiedziałem o co chodzi. Ale świat PC też ma swoje perły, nie znane w świecie konsol: OMIKRON: THE NOMAD SOUL - pozwolę sobie podać ten tytuł jako przykład. PeCeciarze robili kupę w majty, kiedy na horyzoncie pojawiła się PS2, ale syndrom macho powrócił po tym, jak się okazało, że nie jest tak superhipermocna jak opisywana była w legendach. Potem jeszcze GC i X... Gdyby teraz pececierze rozłupnili zwieracze i spróbowali zagrać, jest duża szansa, że musieliby przyznać się do błędu. Czy nie łatwiej pozostać dumnym ignorantem?

W końcu jesteśmy tylko ludźmi. Słyszymy 'dansik' w radiu i bluzgamy na niego, ale kiedy po n-tym razie wpada w ucho, wciąż bluzgamy mimo lekkiej sympatii. Takie czasy. Pozdrowienia dla całej redakcji i wszystkich czytelników [...]" Maciek Panas, Łódź

***HIV:** Wspomniałeś "takie czasy" wkurzają nie tylko Ciebie. Ja, na przykład, zaczynam się trząść na myśl o wszelkich pseudo wielkich maniekach gier wideo, którzy strugają ważniaków na forach dyskusyjnych. Siedzi jeden ciołek z drugim i najeżdżają na kogoś, przykleszując sobie nawzajem. Zamiast zrobić coś pożytecznego, tworzą kółko wzajemnej adoracji. Jasne, są wśród nich osobnicy przelewające w czeluści internetu słuszne uwagi, ponadto wprawnie posługujący się piórem, nie mogący poświęcić się komercyjnej odmianie gryzipiórkowania, ale stanowią promil (w porywach). A reszta chciałaby, ale nie może. Odnośnie pecetowców, którzy "nie lubią" bijatyk 3D i platformówek z prawdziwego zdarzenia - bez komentarza, po co zdzierać paluchy...? Że PC posiada mnóstwo świetnych tytułów - zaprzeczyć mogą temu jedynie skończeni, wyjątkowi debile (ostatnio wydany DOOM 3 ryje beret, bez dwóch zdań, zaś wersja na Xboxa będzie z założenia równie rajcująca, choć z pewnością o ligę mniej atrakcyjne wizualnie, co w przypadku doomowców ma wielkie znaczenie; pomijam kwestię wymagań tego tytułu na PC:). (...) Tytułem dygresji wspomnę rzecz oczywistą, współczesne PeCety, te cholernie dopasione, np. z kartą graficzną za ok. 1,5 kefe, zjadają Next Geny pod kątem wydajności w przetwarzaniu grafy 3D. Zakładając, że za 2 lata będą jeszcze bardziej wypasione, i to znacznie, a konsole zawsze prześcigają pod kątem technologicznym pecety o ok. 2 lata - normalnie aż strach się bać, jak będę wyglądać gry na PS3 lub Xbox2. Jednak na razie niech nas głowa o to nie boli - ze współczesnych konsol zapewne można wycisnąć jeszcze wiele. Czekamy na nadchodzące killery! (...) Aha, OMIKRON jest na DC, jeśli nie wiesz. Łykasz negrodę, Maćku.*

XBOX I FILMY

"[...] Kumpel powiedział mi, że na Xboxie można oglądać filmy. Niestety kaseta wideo nie chce wejść do środka. Help! [...]"
???, SMS

Sorry, to przekracza zakres moich kompetencji. Je protestuję, ja strajkuję!! (...) Ściera, słyszałeś?!!! Domagam się odszkodowania za pracę w trudnych warunkach (zagrożenie życia, a już na pewno gwałty psychiczne ze strony Czytelników)!

Na półkach zaś stały oczywiście gry, powiem krótko jest ich tak dużo, że nie wiadomo co wybrać.

H: Ciepło, coraz cieplej.

Cena takiej gierki to około 56 - 60 euro za nowość, a 20 - 24 euro za "platynę". Jest tylko jedna różnica - w Polsce nie wszystkie tytuły są jeszcze w platynowej serii, zaś we Francji jest ich od groma. Idąc dalej można zakupić karty pamięci, pady czy też inne podzespoły do każdej z konsol. Ceny konsol stacjonarnych są podobne do naszych: około 1200 - 1500 zł w przeliczeniu, ale warto wspomnieć o tym, że zawsze jest tam dorzucona jakaś gra.

H: W Polsce też są dorzucane gry, np. gdy sklep chce popędzić ludziom stare modele konsol, hihihe! A ceny konsol mamy mimo wszystko nieco niższe, nie uważasz? Oczywiście biorąc pod uwagę zarobki - 5 razy droższe).

Podsumowując: kraje zachodnie już dawno przerzuciły się na rynek konsolowy - kazdy ma owy sprzęt w domu i jest super. Szkoda, że my - Polacy - nie mamy takich samych zarobków, jak ludzie w krajach unii. Nadal tylko nielicznych stać na posiadanie dobrego komputere (nauka itp.) oraz konsol (gry, zabawa itp.). (...) PS. Wywołałam zdjęcia ale te w sklepach z grami nie wyszły [...]" Joocker, Warszawa

Szkoda, oj szkoda. Mieć na chacie wszystkie next-genowe konsole i wypasionego pieca - raj na ziemi!

KRET... ŚLEPY?

[...] Siemanko! Po przejrzeniu nowego PE zauważyłem, że coś się dzieje odnośnie wojny PC vs. konsole. Czytałem, że ludzie zaczynają dostrzegać piękno, które myśmy widzieli już wieki temu. PC jako sprzęt do gier odchodzi powoli w zapomnienie, a ludzie przechodzą na drugą stronę barykady. I tu mnie jedno zastanawia: skąd ta radość u braci konsolowej? Z jednej strony to rozumiem: "wyjście z andegrandu". Fajnie... Extra... Kul... Tylko popatrzcie co się stało w takiej samej sytuacji z moją niegdyś ukochaną muzą, rapem. Słuchacie radia? Oglądacie polskie stacje muzyczne? Więcej chyba mówić nie muszę. Boję się tego, że to samo stanie się z konsolami... Za gry wezmą się ludzie odpowiedzialni do tej pory za gry z PC. Popatrzcie na takiego Meza. Pierwsza rzecz - siano, druga - muzyka. To samo może się stać z grami na konsole. Developerzy (oczywiście nie wszyscy) zaczną robić masówkę bez inwencji, byle tylko na tym zarobić. I to mnie boli najbardziej. Narodzi się konsolowców c**j wie skąd i będą kozaczyć. Bo on ma, ****a, w domu konsolę. I co mu po tym? Że gra ne niej w nowe Simsy i są lepsze niż ne jego starym PC? Gra tez w GRAN TURISMO 6, ale o "jedynce" ne ma zielonego pojęcia. A o nas, bracach którzy wyrośli ne PSX'ie, a przy tym na PE, juz nikt nie będzie pamiętał. Będziemy siedzieć po cichutku w domku i grać ne swojej konsolecie.

Będziemy się tez wkur***ć na tych penerów, co do niedawna byli zagorzałymi przeciwnikami konsol, a dzisiej przychodzą pozyczyć nową grę na PS3. Co gorsza będą tez tacy, którzy zaczną wyśmiewać posiadaczy starszych konsolek. Tak jak nabijali się ze swoich kolegów, którzy mieli mniej RAM-u czy słabszą kartę graficzną. Nie będą kumali tego, że ktoś ma w domu PSX'a czy może N64 tylko dlatego, by grać na nich w ulubione gry z czasów podstawówki, i darzy samą konsolę wielkim sentymentem. Oni są bezduszni. Dlatego nie widzę powodów, by cieszyć się z wyjścia *na* światło dzienne konsol (chodzi mi tutaj głównie o Polskę). Proszę, pomyśleie nad tym. Później może być za późno. [...]" Kret, Głuchołazy

Dobrze prawisz, jednak stwierdzenie, że "chodzi mi tutaj głównie o Polskę" ma się nijak do panującej sytuacji. Bo Polska to taki kraj, o którym wielu wydawców nie chce pamiętać. Dlaczego? Nie każdemu chce się schylać po drobne pieniądze. Milion dolców w prawo, milion dolców w lewo... a ile przy tym zachodu! Pięć do tego, że sytuacja w naszym zaściankowym kraju (Unia? Hihihe!) jest wypadkową tego, co się dzieje w branży na świecie. Skoro na świecie konsole już dawno wyszły z "andegrandu", to logicznym następstwem jest, iż wyjdzie również w Polsce. Powoli to się dzieje. Ja daję branży jeszcze ok. 3 lata - gdy konsole kolejnej generacji dotrą do Europy, automatycznie nastanie początek końca panowania pecetów w naszym kraju. I nie bajdurzę - największe polskie firmy parające się dystrybucją oprogramowania pecetowego mają tego świadomość i powoli przymierzają się do zmiany targetu. Ale konkrety przyniesie czas.

Dzieci się bawią

Lara Croft i dwa Pokemony

W jednym z mieszkań przy ulicy Głogowskiej ochroniarze zatrzymali trzej złodziei. Rabusie byli dorośli w dowodzie i naturze, skłoci zrabowane przedmioty świadczyć mogły o jeszcze bardzo dziecinnych umysłach. Były te gry playstation, wartości trzystu złotych polskich. Dla Czytelników starszej daty – playstation to takie cudo niemal jak warcaby, ale podłączane do prądu, co trzęsą, świeci i śpiewaja. Można oglądać zamiast wiadomości na szklanym ekranie. Gang składał się z 19-letniej Lary Croft (taka bohaterka gier akcji) oraz dwóch dekoszarych Pokemonów – jeden ma 25, drugi 27 lat. Dziecieczki zostały zatrzymane sprawnie i przekazane do dalszej obróbki skrzywieniem. I nie ma się co dziwić. Trochę matematyki i wyjdzie, że nasi złodzieje dzieciństwo spędzali bawiąc się przy koksowniku w tę pamiętną zimę, a jedyną powszechnie dostępną grą była zabawa w gumę. Trzeba teraz nadrobić stracony czas, no nie?

■ Nadesłał Marcin Mnich z Poznania

NIE JEST TAK ŹLE...

"[...] Mam PS2. I co? Sequel goni sequel. Czy nie wkurza Cię to? Są oczywiście wyjątki pokroju ONIMUSHA 3 (Ś* wyjątek?), ale niestety to tylko wyjątki. Rok w rok zasypują nas kontynuacjami głośnych hitów. A to nowy RATCHET, a to nowy JAK. Tak ne dobrą sprawę słowo "nowy" oznacza "stary w lepszej pamierce" [...]" Mateusz R., Konstancin

Myszaq. A ja tam mam nie popularne poglądy i sequele lubię bardzo. Ktoś wypracował dobrą markę? Fajnie więc, że powstają kolejne części! Prędzej czy później developer i tak realizuje w nich nowe pomysły. Gdyby nie sequele GTA nie mielibyśmy np. tak genialnie rozwijającego się nurtu gier gangsterskich. A pomyśl teraz o seri THPS, najlepszych wyścigach, bijatykach. Sequele jak najbardziej przemycają ze sobą świeże pomysły.

I CO BĘDZIE?

"[...] Witaj HIV! Piszę do Cieble ten list, ponieważ kiedy kilka tygodni temu gralem na Czamulce, w mojej głowie pojawiła się pewna obawa. "Ila jeszcze tak będzie?" - pomyślałem. Mój problem polega na tym, że obawiam się tego, iż po premierze PS3, z PS2 stanie się to samo, co stało się z PSX'em po wyjściu Czamuli. Boję się tego, że w przyszłości nie zobaczymy już na nią kontynuacji takich wspaniałych gier, jak MGS, GT czy FINAL FANTASY. Innymi słowy - czy myślisz, że kolejna generacja konsol w bardzo dużym stopniu wyprze te aktualne? Chociaż dłużej zastanawiając się nad tym dochodzę do wniosku, że niewielką ilość osób będzie stać na zakup takiego Xboxa 2 czy PS3... Więc może jednak PS2 zostanie jako konsola prosperująca dla średniej klasy [...]"
Tenchion, Kraków

Nie mam zamiaru strugać z siebie autotytetu, bowiem nie mam pojęcia, jak ukształtuje się rynek za kilka lat (a kto ma pojęcie?), więc puszczę wodze fantazji... Świat się zmienił - przesiadka z PSone na PS2 okazała się być bardzo bolesna dla dziesiątek użytkowników tego pierwszego systemu. Niemal z miesiąca na miesiąc zabrakło nowych, dobrych gier na PSX'e, podczas gdy Czamule dostała konkretny support tytułów. Podejrzewam jednak, że polityka SONY zmieni się wraz z premierą PS3, bo wiarzę za firma te uczy się na błędach (zresztą już teraz odgrażają się, że support PS2 będzie trwał do 2008r.). Historia zweryfikuje me domysły.

PE UKRADZIONE?

"[...] Zbulwersował mnie ostatnio jeden list w PE. Gość pisze tam, że "pewnie, lepiej mieć oryginał, bo jednak wygląda na półce, ale po co wydawać 200 zł na grę skoro za to mogę kupić coś innego?" [...] Piractwo to zwykłe złodziejstwo, na którym tracą developerzy, wydawcy, sklepy i skarb państwa (coroczne straty RP - ponad 1 mld złotych). Jak trochę się technika posunie do przodu to i Wes nikt nie będzie kupował. Każdy będzie ściągał z internetu zeskanowane numery i zobaczymy co wtedy powiecia o

KONKURS



Pytań testowych pewnie macie już dosyć, zadanie na spostrzegawczość było miesiąc temu a zatem nadaszła kolej na emetorów zużywania grafitów kredek i wkładów do mazaków. A że nagroda w dużym stopniu ma coś wspólnego z obrazami (o tym poniżej) Waszym zadaniem będzie namalowanie Belmonta walczącego z jakąś maszkarą (liczy się też zachowanie realiów gry więc radzimy pooglądać screeny z recenzji, a najlepiej zagrać w samą grę). Technika dowolna. Nagroda bardzo unikatowa: limitowany zestaw kolekcjonerski CASTLEVANIA. LAMENT OF INNOCENCE (NTSC) w skład którego wchodzi gra, olejny obraz bohatera OST (czyli CD z muzyką z gry) oraz kalendarz w formie okładek na CD. Na Wasze prace czekamy do **10 października**. Do roboty ☐

piractwie, czy dalej będziecie je tolerowali?"
Ogqozo, e-mail

Myszaq: W Redakcji nikt piractwa nie toleruje (może tylko Stara na rowerze - piractwo drogowe) i naprawdę chcielibyśmy, aby w Polsce był normalny rynek. Nie wyjdziemy jednak z nożami na ulice i nie będziemy dźgać każdego kolezki z podejrzanymi płytami, bo ktoś się może przyczepić. Dla mnie kupowanie oryginałów jest o tyle fajne, że przynajmniej wiem, że płacę właściwym ludziom za właściwą robotę (a nie drasierzowi że to, że komuś wlał w mordę, komuś postawił wódę i przywiózł TIRa z ruskiej tłoczni). Mamy nadzieję, że kupując PE czujecie to samo (to sobie teraz poslodziliśmy). No!

KTÓRA...?



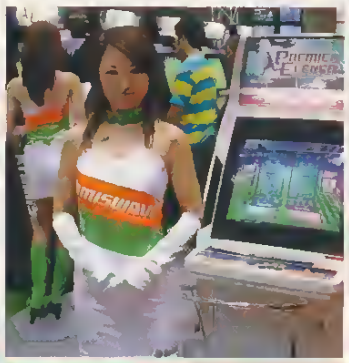
[...] Witam szanowne grono redakcyjne. List ten będzie dwuczęściową fabułą potraktowany. Oto pierwsza: jak większość pewnie Czytelników (tak więc oryginalność mojej wypowiedzi znikoma jest) zachwycony jestem formą graficzną okładek ukazujących się bodajże od numeru 82. Waszego czasopisma. Jak to ująć? pewien mało znany filozof, którego nazwiska w tej chwili nie jestem w stanie sobie przypomnieć: "Prostota piękna jest", tak więc nie rezygnujcie z kontynuowania tej dobrze zapowiadającej się ścieżki, bo inny filozof rzecze nam znowu: "Nawet piękne zwierzęta martwa budzą wstręt". Oto druga: Wy [tutaj non stop cenzura]! Jeszcze niedawno przy okazji recenzji GRAN TURISMO PROLOGUE krytykowaliście POLYPHONY za ich politykę zdzierania kasy od przeciętnego Gracza, będącego na utrzymaniu "wapna" i co? Widać wpadliście na równie genialny pomysł, inaczej wszak nie można nazwać faktu wydania Waszego magazynu w formie 2-okładkowej. Jest to zbrodnia dokonana na moim portfelu. Straciliście w moich oczach szacunek pozytywnie zakręconych poje**w. Macie tylko szczęście, że szybko zapominam doznane krzywdy i jestem człowiekiem zgoła skorym do ugody. Proszę jedynie, bym nie drugi raz nie musiał stawać przed dylematem, którą wersję kupić. Dziękuję za wysłuchanie i pozdrawiam wszystkich. (..)
PS. A obie wersje Waszej gazety i tak kupiłem! [. .]"
???, ???

Brutal z Ciebie! Ale, ale .. Co byś powiedział na 100 różnych okładek w przypadku PE #100? Dasz radę? "Odważysz się,)?"
[Ś to nie jest śmieszne - starasz się zrobić coś fajnego a ludzie odbierają to na minus]

SZPRYCA

[...] Siemanko HiV! Na początku chcę Ci powiedzieć, że uważam PSX EXTREME za najbardziej wyrąbane czasopismo o konsolach. Zacząłem Was czytać, jak nie miałem jeszcze kochanej Czamulki. Pozdro dla całej ekipy PE! (..) Obecnie posiadam PS2. Ale mam problem: od ok. miesiąca moja konsola odmawia posłuszeństwa. Nie chce czytać płyt, zarówno oryginałów (DVD i CD, nie przerabiałem konsoli i nie mam zamiaru) i płyt audio. Czasem konsola wczytuje płytę do 5 minut, a czasem płyta jest wczytywana natychmiast. (...) A tak w ogóle, to ostatnio jestem odcięty od MOJEJ (ups, sorry Adi, zapomniałem „od naszej") PS2. W czasie wakacji dostałem jakiegoś "zespołu bolów kręgosłupa", więc muszę siedzieć w „Białym" i przyjmować dziennie 2 zastrzyki! Czyż to nie okrutne?! W dodatku został mi tylko komp i Internet, bo wszyscy znajomi wyjechali z Białego! Dobra, wystarczy już tego narzekania, jeszcze tylko mała prośba: mogliby śmy umieścić w PSX EXTREME jakiś plakat fajnej Japoneczki? A jeżeli nie plakat, to jakieś WIĘKSZE zdjęcie :). Dobra, trzymajcie się ziomki!!! [. ,]"
Krzysztof, Białystok

Ponieważ ubolewam nad ludzkim bolem i cierpieniem (nie licząc głupoty, wrodzonej lub nabytej), oto sympatyczna Japoneczka specjalnie dla Ciebie. Jeśli konsola wyzionie ducha (sprobuj podkręcić odpowiednią "śrubę" - pisaliśmy o tym w Poradniku), czego Ci nie życzę, niechaj uśmierzy ból co nieco



FAJNA SZTUKA!

"[...] Czytając wszystkie te wypowiedzi o grach i sztuce naszła mnie pewna myśl. Gdyby ktoś naprawdę chciał zrobić grę uchodzącą za dzieło artystyczne, powinien skupić się na specyficznym oddaniu grafiki. Wiecie, nie takim wprost - puentylizm (punktowe oddanie grafy), kubizm (geometryczne kształty), abstrakcja, minimalizm. Gdyby twórcy danego tytułu wzięli coś z tego i zamiast kolejnej, realistycznej strzelanki lub przygodówki zrobili grę z tak odmienną, intrygującą grafiką! [. .]"
Przemo, e-mail

Myszaq: Teoretycznie masz rację, ale próby takich akcji już się w konsolowym światku pojawiały (że wspomnę tylko MALICE z dziwną, surrealistyczną oprawą). Niestety były na tyle nietrafione (nie dało się grać), że przeszły bez echa. Może nadciągający KILLER 7 ze swoją oszczędną, niemal wektorową grafiką (cel-shading) zmieni sytuację? Albo nie, czekaj. Mam istniejący już przykład - przecież taki REZ to świetny przykład abstrakcyjnej, bardzo grywalnej pozycji. Hmmm?

ZMIANY

"[...] Witam, bez zbędnych wstępów chciałem przejść do rzeczy. Zastanawiałem się ostatnio nad zmianami, jakie zaszły w naszym kraju w ciągu ostatnich 15 lat, i jakie mają one wpływ na ludzi, a raczej młodzież. Kiedy ja byłem małym szkrabem, codziennie po szkole biegałem za piłką na boisku, a tam zawsze były "bitwy" o to, kto i do której ma grać. Tylu było chętnych. Teraz przechodząc koło tego samego osiedla widzę w tym samym miejscu boisko na widok którego 15 lat temu zeliczyłbym niezły opad szczeny: wokół krzaselka i siatki, po prostu full wypas, tylko czegoś tu brakuje... nikt na nim nie gra. Teraz dzieciaki siedzą najczęściej przed komputerami lub konsolami i ćwiczą tylko ręce. Sam bym się po sobie nie spodziewał, że kiedyś coś takiego napiszę, ponieważ kiedy ja w przerwach między meczami grałem na C-64, moi koledzy mówili, że to takie dziecinne i szkoda na to czasu; teraz większość osób ma jakiś tam sprzęt do grania i też mi to nie odpowiada. (...) Wydaje mi się, że gry są na razie na topie i podwórko oraz piłka mają małe szanse na wygranie wojny o czas. Mówi się, że na blokowiskach dzieciom nie zapewnia się możliwości spędzania wolnego czasu. A niby mi ktoś zapewniał?! Zbierało się paru kumpli, piłka - i już była zabawa na cały dzień. Teraz kumple zbierają się kiedy nie ma rodziców w domu i grają w to, w co nie mogą przy rodzicach, lub jeśli mają taką możliwość - aurfują po Necie, zazwyczaj tam, gdzie nie powinni. Jeśli nie mają Netu, to idą do kawiarenki, a tam - jak widziałem - dzieciakom można wszystko. Oczywiście nie wszyscy mają komputery lub konsole, nie każdego na to stać, jednak chodzi mi o to, że rodzice nie mają kontroli nad tym, co robią dzieci w wolnym czasie, a one zazwyczaj wtedy robią to, czego im nie wolno, bo takie już są dzieci. Gry u nas są łatwo dostępne, a pirata nie obchodzi co komu sprzedaje, byle miał zysk. Choć muszę też przyznać, że kiedy "za młodego" chciałem chodzić do klubu, żeby grać w piłkę, to szedłem i grałem, teraz trzeba kupić

Ankieta na forum

"Serum na ludzką słabość"

W poprzednim miesiącu, na łamach Forum PSX EXTREME założyłem temat: "Serum na ludzką słabość". Potencjalnych ankietowanych poprosiłem, aby rozwinęli temat: "Zapewne nieraz zdarzyło Ci się zaciąć w jakiejś grze: trudna łamigłówka, niemoc w kojarzeniu faktów, pełce pozbawione zręczności. Jak sobie radzisz z taką >>chwilową impotencją grową<<?". Zapraszam do zapoznania się z wybranymi opiniami forumowiczów.

"[...] W takiej sytuacji najlepiej wyłączyć grę, wyjść na świeże powietrze albo przespać się z tym problemem (tylko mi ełę tu nie śmiać). U mnie taka metoda sprawdza się w 100%. [...]"
Humulus (XP), Tomaszów Lubelski

"[...] Jak łapię zonka i nie wiem 'co i jak', to robię przerwę w męczeniu tytułu, bo oznacza to najczęściej przemęczenie tytułem, a wtedy zachodzi potrzeba przemielenia w głowie innej gry, najlepiej odmiennej gatunkowo, aby schematy pokasować. Dzień/dwa przerwy czasem tydzień mnie i zaliczam jakby nigdy nie było żadnego problemu - czy to łamigłówka, czy boss w NINJA GAIDEN, czy wyścig - grunt to nie popadać w schematy. [...]"
Diabeu, Szczecin

"[...] Po wprowadzeniu pada w lot koszący i rzuceniu kilku uwag w stronę rodziny "lekko" podniesionym głosem... odpuszczam na parę minut (spacerek po balkonie, świeże powietrze - wylotówka na Warszawę), dosiadam "byka" ponownie i zaczynam na zimno anellzować krok po kroku każdą możliwość []"
SM1, Wrocław

"[...] Ponieważ jestem z natury perfekcjonistą, w 99% przypadków nie odejdę od konsoli, zanim nie uda mi się przejść bossa, z którym mam problem, czy skończyć dany wyścig na pierwszym miejscu, co może wiązać się z siedzeniem po 3 - 4 godzinki nad jedym levelem i rzuceniem ciekawymi wyrażeniami na lewo i prawo. Może to jest chore, ale taki już jestem. Całe szczęście, że takie chwile zdarzają mi się dość rzadko. [...]"
ghost_spike, Kętrzyn

"[...] Stek soczystych przekleństw, rzut padem lub czymkolwiek co znajduje się pod ręką, wyłączenie konsoli i odreagowanie. Gdy emocje opadną zapodaję problematyczny epizod ponownie i... pomaga albo nie. Jeśli nie - powtórka. Hak do skutku (czasami olania gry - "no bo programiści nie będą sobie ze mnie jaj robili przecież!"). []"
Dee

"[...] Kiedy zacinam się na jakiejś grze, a zdarza się to bardzo rzadko, tuninguję swoją szarke komórki chmielowo-słodowym wzmacniaczem. Po 10 butelkach piwa jestem growym Einsteinem, żadna łamigłówka nie jest mi wtedy wyzwaniem. [...]"
Kleryk

"[...] Włączam jakąś odstresowującą grę, np. SONIC i po kwadransie wracam do miejsca, gdzie się zaciąłem. Na mnie działa! []"
Miyu, Wrocław



Zastanawiam się, w czym tkwi fenomen niniejszej mini rubryki. No i się zastanawiam... (...) Zapraszam do lektury (oczywiście zachowano oryginalną pisownię). ☐[hiv]

■ "Jest mi wstyd, że na PS2 nie mam żadnej oryginalnej gry. Kiedyś wziąłem udział w waszym konkursie, ale nie zdobyłem żadnej nagrody. Po co napisałem ten list? Liczyłem na to, że będzie on listem miesiąca, chciałem wygrać oryginalną grę, chyba jestem naiwny... ale może?"

■ "otóż czy możesz, odblokować na GG mojego sz. kolege (może delikatnie stuknąć), ponieważ On przeszywe teraz takiego doła, i obiecuje że już nigdy do Ciebie nie napisze, ale chce czytać Twoje statusy"

■ "siemka!nie czytam was juz od 1,5 roku a to dlatego ze poszedlem w twoje slady i zaczolem pic. Da teraz pisze do ciebie bo chce powiedziec ze wiasnie tak jest jak napisalem powyzej.Dheheh"

■ "Hej hif znasz moze dobry emulator telefonu? Najlepiej na X'a, wiesz headset + dobre lacze = telefon hehe"

■ "Przeprowadzam ankiete wśród zg.(red.)zioli i współpracowników PE. Pytanie brzmi: Czy w tegoroczne wakacje gdzieś wyjechałeś, a jak mozesz napisać to gdzie wyjechałeś. Jak chcesz byc poinformowany o wynikach to napisz na mojego maila."

■ "Cześć!!! Na początku pozdro dla całej redakcji PE!!!! Chciałbym się dowiedzieć w jaki sposób można zostać recenzjentem gier. Jestem stałym graczem gier na PC i PS2. Chciałbym wspomóc PE swoimi tekstami.. odpis na xxx@xx.pl czekam!!!"

Koperty nadesłali: Mateusz Makarowicz, Mariusz Ciski, Michał Sawicki, Bartek Krupa, Diana Kaczyńska, Dariusz Trojca

PCHLI TARG

Sprzedam konsolę Dreamcast + 2 pady + Memorka 4 MB + 10 gier + demo CD + modem + akcesoria + dokumentacja. Stan bdb. Tel. (68) 387 86 01, e-mail. dmc3@wp.pl Grzesiek

Sprzedam lub wymienię konsolę NES (wersja NTSC), SNES (PAL) + gry Tel. 0505 141 842.

Sprzedam lub wymienię grę SPACE CHANNEL 5 PART 2 (PS2) i MEDAL OF HONOR 1 i 2 (PSX) Tel. 0691 376 049 Paweł

dziecku buty, koszulkę, getry, piłkę i wnieść opłatę miesięczną w wysokości 50 złotych, żeby mogło poćwiczyć. Tak, wiem, czasy się zmieniły, ale ciekawe ile dzieci mogących coś zdziałać w sporcie z takich prozaicznych przyczyn jak brak funduszy lub siedzenie przed jakimś sprzętem do grania nie osiągnie sukcesu, który jest w jego zasięgu? [...]"

Debeół, Dąbrowe Górnicze

Pojdę dalej. Ilu artystów nie spełniło się tylko dlatego, że nie mają funduszy? Choćby na farby do malowania obrazów. Ilu wspaniałych rzeźbiarzy nie nakręciło filmów tabularnych z Czerskiem Pazurą w roli głównej,)? Ilu wyśmienitych koderów, grafików etc. nie mieło sposobności, by stworzyć jakąś kozecką grę? Itd. itp. Takie jest życie - tylko jednostkom się udaje wybić, mimo że - wg statystyk wielu ludzi posiada jakiś talent, którego nie mieło okazji rozwijać. Polscy progremiści są niezwykle utalentowani, ale zdarza się, że nawet nie kończą studiów, np. za sprawą wyjątkowo upierdliwych belfrów lub braku funduszy na łapówy, w efekcie czego nie mają co myśleć o karierze na zachodzie. Albo się załamują i wolą sake na okrągło. Smutne, ale prawdziwe.

DZIECIAKI I INNI FACHOWCY

"[...] Kiedyś wyłączyłem dźwięk swoim młodszym kuzynom podczas giercowanie, a oni cały czas ryczeli, piszczeli jak samochody, które prowadzili, czy naśladowali odgłos broni, z której strzelali. Musiałem później wycierać telewizor lub monitor od ich kompa z ich wydzielin (full hardcore)

Myszaq. Dobrze, że nie włączyłeś im jakiegoś przerażającego horroru, bo wycieranie mogło skończyć się o wiele gorzej... A swoją drogą bratanek moich znajomych po paru miesiącach obcowania z Xboxem i GTA zawołał wujka i pokazał mu - "patrz, jak się fajnie teraz samochod na resorach buja!" W środku miał prostytutkę. Dzieciak szybko się przy konsolach uczą, nie ma co!

W większości sklepów sprzedawcy nie wiedzą nawet co sprzedają. Spróbujcie spytać się o cokolwiek w toruńskim Empiku, a usłyszycie takie informacje, o których nie macie zielonego pojęcia. Proponuję pytanie o datę wydenie GRAN TURISMO 4 - najpewniejszą odpowiedzią będzie, że "już mam tę grę" albo "mieliśmy, ale zeszła" [...]"

Ranus Maximus, Papowo Biskupie

M. A tam, się od razu czepiasz. Nie każdy musi znać się na tym, co robi. Ważne, żeby robić mądre miny i używać skomplikowanej terminologii! Spróbuj zapytać się w dowolnym, "fachowym" sklepie z grami czy np. dużo zajmuje save danej gry. Ja ostatnio usłyszałem, że "po takie informacje to trzeba zadzwonić po panu Janka, bo jest informatykiem, ale akurat ma urlop". No, tak...

EYE-TOY-FRAJER

"[...] Siema! Jakiś czas temu wszedł na rynek EYE TOY PLAY. Wszystko było w porządku, bo w zestawie była kamerka i płyta. Gdy wyszedł EYE TOY GROOVE - trochę namieszał, bo trzeba było kupić najpierw ET PLAY, a dopiero potem GROOVE, gdyż zestaw składał się tylko z płyty. Aktualnie dostępny jest zestaw ET GROOVE + kamera, i jest tani, lecz w ofercie niektórych sklepow zestaw z kamerką jest tańszy niz ten z samą płytą. Dlaczego tak jest? [...]"

Norbi, ???

Nie wiem, jak wygląda sytuacja w tym konkretnym przypadku, ale przytoczę w tym miejscu pewną ciekawostkę: kilka miesięcy wstecz na rynek trafiły zestawy "PS2 + EYE TOY PLAY" w cenie konsoli. Sprytni giełdziarze wyjmowali ETP z pudełka i opychali po okazyjnej cenie (ok. 80 zł), ciesząc michę z czystego, nie opodatkowanego przychodu. I dziękując Stwórcy, że stworzył tak wielu frajerów.

DOROSŁE ŻYCIE

"Witam. Do niedawna jeszcze byłem otwartym, nie kryjącym się z moją pasją miłośnikiem konsol. Tak się jednak składa, że skończyłem studia, później dodatkowe kursy, znalazłem pracę (...) Po miesiącu okazało się, że muszę kryć się z tym co robię. Z kolesiami z pracy nie gadam o grach, kiedy przypadkowo padnie temat przytakuję, że to ogłupia. (...) W domu oczywiście szarpię na PS2, ale czuję jakiś niesmak. Czemu w tym kraju można otwarcie chwalić się, że zapiło się w trupa (albo wykiwało panienkę), ale stwierdzenie, że gra się w gry video budzi brak zautanie ("coś z nim nie tak"), a w najlepszym przypadku politowanie? [...]" ???, ???

Myszaq. Czujesz się zestresowany? Ekipa z działu nr 3 się z Ciebie wyśmiewa? Przyjdź więc któregoś dnia do biura, otwarcie powiedz, że grałeś 24 godziny non stop w taką realistyczną grę, gdzie koło wpada z maczetą i rozwala swoich współpracowników. Od razu inaczej Cię potraktują. Albo wywalą z hukiem. Cóż, ryzyko!

CUKROWNIA

"[...] Kiedyś nie rozumiałem tych ludzi, którzy pisali ze podniecali się swoim listem, opublikowanym w Waszym piśmie przez cały miesiąc. Teraz ich rozumiem. W ostatnim numerze PE (#84) wydrukowałeś list mojego autorstwa (pt. LATA). Tak się podniecałem, że przeczytałem go już z 10 razy i wybaczę Ci to, że nazwałeś mnie zwykłym burakiem na łamach PE (ja i tak wiem swoje - ty jesteś największym wiejskim burakiem.) [...]" Adeś, Józefów

Hm, w Polsce jest tyle bureków, że coraz intensywniej zastanawiam się nad założeniem interesu CUKROWNI mianowicie. Z tego może być niezłe kesa... Tym bardziej, że cukier jest w cenie,)

EMERYTURA

"[...] Czytam ostatnio, że HIV odchowuje potomka, Loki niebawem będzie ojcem, Kali się statkuje... Czyżby powoli pojawało się drugie pokolenie Zgredów? (...) Jeszcze tylko niech Ściera zmajstruje sobie małego ufoka, a magazyn będziecie mogli przekazać w nowe, młode ręce. Wyobrażacie sobie jazdę - wasze dzieciaki zajmą te stanowiska, które aktualnie piastujecie. Mały Ściera zacznie klecić bardziej wykręcone okładki, Loki junior przygotowywać strony, Hiv Drugi odpowiadać na listy [...] Łukasz J., Inowrocław

Myszaq. Taaak, a my sruuu - w ciepłe kapcie i na emerytury. Młodych będziemy kasować na prowizje rzędu 60-70% za ich wypociny, pić dziny i latać na Banamę. I tylko małe obawy, że HIV swojego syna zamknie niechcący w piecu z listami, Loki dziecięmie porzuci w Japonii, a Ściera własnego zgubi, jakoś dziwnie kołacze mi się po głowie... Ale pewnie pijany jestem i się nie znam.

TERROR

"[...] Mam pytanie: czy nie dałoby rady pożyczyć jakiejś „bety"? Np. COLINe 5 lub SECOND SIGHT? Proszę o odpowiedź i pozdrawiam CAŁĄ redakcję!!! [...]" Bartek, e-mail

Czasami odnoszę wrażenie, że irakijscy terroryści zaatakowali Polskę – nad jej powierzchnią rozpylili gaz powodujący martwicę mózgu, czy coś.

GigaTest

cz.5/6

poziom: MEDIUM-HARD



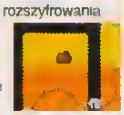
Gołąbeczki, przed Wami przedostetnia serla pytań. Nie bądźcie zdziwieni, że nie znacie odpowiedzi na większość z nich - my tez nie (zartujemy). Tyle tytułem wstępu.

1. Ściera: Poznęcam się nad Wami. Podstawy oldschoolu trzeba znać - tak twierdzę. Na początek pytanka dotyczące gier. Zgadnijcie tytuł, z którego pochodzi ten kadr.



A. Reid Over Moscow
B. Zaxxon
C. River Raid
D. Sim City

2. Ściera: Kolejny kadr do rozszyfrowania.



A. Boulder Dash
B. Dig Dug
C. Tanks
D. Montezuma's Revenge

3. Ściera: A teraz zoom na pewien archaiczny pad. Z której konsoli on pochodzi?



A. NES
B. SNES
C. Atari 2600
D. Master System

4. Ściera: Gra ne automacie - bank, 12 par drzwi, bandyci... Ty jako ochroniarz. Co to za tytuł?
A. Gun Fight
B. Wild Wild West
C. West Bank
D. Bank Panic

5. Kali: W którym tytule masz do dyspozycji największą ilość postaci?
A. DYNASTY WARRIORS 4: XTREME LEGENDS
B. MARVEL VS CAPCOM 2
C. TIMESPLITTERS 2
D. SUIKODEN 3

6. Kali: Który boss jest największy?
A. mechaniczny MUTILATOR w BIOFREAKS
B. smok KRON w CARDINAL SYN
C. Zaugg pod postacią golema w BARBARIAN
D. transformer TIDAL WAVE w TRANSFORMERS

7. Kali: W którym futuracerze możesz przekroczyć prędkość dźwięku, wywołując odpowiednie zekrzywienie obrazu?
A. XGRA (Extreme Gravity Racing Association)
B. HSX: HyperSonic Xtreme
C. Quantum Redshift
D. Hresvelgr

8. Kell: Jaką wartość ma najwyższe, w pełni zaliczane combo w DYNASTY TACTICS 2?
A. 16
B. 18
C. 20
D. 24

9. Butch: MGS SPECIAL MISSIONS ukazało się w Japonii jako...
A. MGS OPERATIONS
B. COVERT MGS
C. MGS VIRTUAL MISSIONS
D. MGS INTEGRAL

10. M@jk: Która z poniższych gier nie została wydana na 2 krążkach?
A. MGS: Twin Snakes
B. Resident Evil
C. Resident Evil Zero
D. Legend Of Zelda: Wind Waker

11. M@jk: Którego z imion nie nosiła żadna z głównych bohaterek serii RESIDENT EVIL?
A. Jill
B. Rebecca
C. Veronica
D. Claire

12. M@jk: Na jakim instrumencie nie zagrała Ulala w SPACE CHANNEL 5 p 2
A. Flet
B. Organy
C. Bębny
D. Gitara

13. M@jk: "Be my..., My Angel Of Death" - uzupełnij cytat ze znanej gry
A. Shadowman
B. Soul Reaver
C. Nomad Soul
D. Guerdian

14. KILu: Którego z produkowanych przez NINTENDO gadżetów nie można dokupić do klasycznego Game Boy'a?
A. kamera
B. aparat fotograficzny
C. drukarka
D. kabel link

Sponsorem GigaTestu jest firma:



DOSKONAŁY SKLEP KOMPUTEROWY
mg
MAD GAMES
JEDYNE TAKIE ZAPLECZE
gry konsole akcesoria
PS2 GAMECUBE XBOX GBA

15. KILLu: Jaka przygotowana przez autorów niespodzianka (easter egg) kryła się za parkingowym murkiem na Staunton Island w GTA3?
A. czołg
B. stosowny komentarz przygotowany przez autorów gry
C. graffiti ze zdjęciem autorów gry
D. "miasto duchów", czyli część wyspy, którą zobaczyć można było w trzeciej części

16. KILLu: Która klasyczna gry znajdziemy w platformówce "Donkey Kong 64"?
A. Donkey Kong i Jetpac
B. Donkey Kong i Mario Bros
C. Donkey Kong Country i Jetpac
D. Mario Bros i Asteroids

17. KILLu: Która z niżej wymienionych konsol została wzbogacona przez producenta o możliwość odtwarzania muzyki zapisanej w formacie MP3?
A. Dreamcast
B. Xbox
C. PlayStation 2
D. żadna z powyższych

18. Star: Która z japońskich wokalistek wykonywała tytułowy utwór z KINGDOM HEARTS?
A. Kuraki Mai
B. Utada Hikaru
C. Miki Sawaguchi
D. Namie Amuro

19. Star: Ile księżniczek potrzebował Riku (KINGDOM HEARTS), by spełnić swój perfidny plan?
A. 5
B. 6
C. 7
D. 8

20. Star: W którym roku rozgrywa się akcja drugiego FRONT MISSION?
A. 2078
B. 2085
C. 2094
D. 2102

21. Loser: Po pokonaniu jakiego dystansu w GRAN TURISMO 3 zapala się kontrolka sugerująca konieczność wymiany oleju?
A. ok. 275
B. ok. 300
C. ok. 325
D. ok. 400

22. Loser: Reflektor znajdujący się na okładce GRAN TURISMO 3 został wzięty z samochodu marki
A. Toyota
B. RUF
C. Pagani
D. Lister

23. Loser: W grze V-RALLY 2 za zdobycie 10000 punktów w trybie kariery otrzymywało się w nagrodę rajdowego Peugeota 405 oraz...
A. film pokazujący jazdę Stiga Blomquista w wyścigu Pikes Peak
B. tor wyścigowy przypominający Hungaroring
C. film pokazujący jazdę Ari Vatanena w wyścigu Pikes Peak
D. zmodyfikowany pojazd F1, dysponujący terenowymi oponami i zawieszaniem

24. Loser: Za wygranie 24-godzinnego wyścigu rozgrywanego w czasie rzeczywistym w grze LE MANS (DC) otrzymuje się
A. Lancię Delta HF Integrale i Mercedesa CLK-GTR
B. Peugeota 905 i Mercedesa CLK-GTR
C. Lancię LC2 i Toyotę GT1
D. Saubera C9 i Mercedesa CLK-GTR

25. Zax: Co takiego mamrotał Cloud Strife (FINAL FANTASY 7) w stanie mako-delirium?
A. "Tifa... help... it hurts..."
B. "take... phiroth, take my number!..."
C. "a billion mirror fragments... zanoba... glas..."
D. "unnatural... ambiguous... hundreds of suns..."

26. Zax: Kogo spotyka James Sunderland, przy okazji natknięcia się na ufo w SILENT HILL 2: RESTLESS DREAMS?
A. Harry'ego Masona
B. Angelę
C. Cheryl
D. psa Eddiego

27. Kujot: Z której części TOMB RAIDERa pochodzi ten shot?

A. Tomb Raider
B. Tomb Raider II
C. Tomb Raider III Adventures of Lara Croft
D. Tomb Raider: The Angel of Darkness

28. Kujot: Ta panna pochodzi z gry

A. Dead or Alive Ultimate
B. Kunoichi
C. Ninja Gaiden
D. Xenosaga

KUPON GigaTest cz.5

Wypełnij, wytnij i wyślij do 1 października

	A	B	C	D		A	B	C	D
1	☐	☐	☐	☐	15	☐	☐	☐	☐
2	☐	☐	☐	☐	16	☐	☐	☐	☐
3	☐	☐	☐	☐	17	☐	☐	☐	☐
4	☐	☐	☐	☐	18	☐	☐	☐	☐
5	☐	☐	☐	☐	19	☐	☐	☐	☐
6	☐	☐	☐	☐	20	☐	☐	☐	☐
7	☐	☐	☐	☐	21	☐	☐	☐	☐
8	☐	☐	☐	☐	22	☐	☐	☐	☐
9	☐	☐	☐	☐	23	☐	☐	☐	☐
10	☐	☐	☐	☐	24	☐	☐	☐	☐
11	☐	☐	☐	☐	25	☐	☐	☐	☐
12	☐	☐	☐	☐	26	☐	☐	☐	☐
13	☐	☐	☐	☐	27	☐	☐	☐	☐
14	☐	☐	☐	☐	28	☐	☐	☐	☐

CZYTELNIE nazwisko

imię

miejscowość

Sponsorem GigaTestu jest firma:

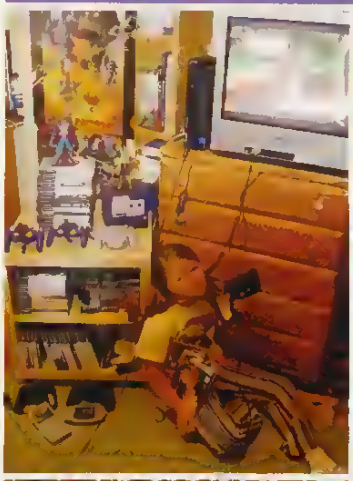


COOLTOWY SKLEP KOMPUTEROWY
mad games
JEDYNE TAKIE ZAPLECZE
gry konsole akcesoria
PS2 GAMECUBE XBOX GBA

HC ROOM cz.11 POKÓJ GRACZA!!!



HIV: Fotki do mnie spływają non stop, więc niezmiennie wiele z nich czeka w kolejce do wydrukowania. Bądźcie dobrej myśli - a nuż się uda. Oczywiście niektóre HC ROOMy lądują w windowsowym lub tradycyjnym koszu, ale nikomu nie obiecywałem, że nadesłanie zdjęć oznacza gwarancję ich wydrukowania. Cierpliwości i powodzenia życzę!





▲ "Cześć! Na zdjęciach możesz zobaczyć moje małe królestwo: PSOne, PS2, Xbox oraz - rzecz jasna - wszystkie numery **ekstrima** dzięki którym choć na chwilę można się przenieść do innego świata. A wszystko się zaczęło od wygrania w pewnym mirndowym konkursie PSone'a. Gier może nie za wiele, ponieważ nie bawię się w piractwo. Nie ma to jak satysfakcja chociażby odfoliowywania nowiutkiej, pachnącej, przez nikogo nie dotykanej gry. Wolę przejść kilka gier porządnie od początku do końca, niż po omacku kilkadziesiąt. Trzymajta się ciepło w to zimne lato!!!" - napisał Mariusz z Oleśnicy. Huh, zawsze tak trzymesz porozkładane wszystkie numery PSX EXTREME? Nie przeszkadzają Ci,)?



▲ "Witam HIVola!!! No i stało się - wreszcie zdecydowałem się wysłać zdjęcie mojego HC pokoju :). Zainspirowany "zdjęciem z kotem" (pozdrawiam) wysyłam fotkę moich konsolek w obecności mojej siostry (nie odwrotnie :), z którą często multiplayerowo cioram w różne gierki i która wręcz uwielbia KINGDOM HEARTS (liczę na to, że ten chwyt na Ciebie również zadziała). Na pierwszym zdjęciu widać Agatę (bo tak zwie się ta młoda istota) w headsetcie do SOCOMa, oderwaną właśnie od grania w wyżej wspomniane KH. Warto też zwrócić uwagę na figurki Tidusa i Seymoura z FFX. Drugie zdjęcie, to to, co moja matka widzi, gdy otwiera drzwi prowadzące do mojej jaskini rozpusty konsolowej. Choć jej ten widok za bardzo nie odpowiada, to dla mnie jest to czysta poezja" - napisał Karol "Hejas" Grzymała z Wejherowa. Wspaniały klimacik! Gratuluję dobrego smaku oraz siostry-kumpeli do ciorania w multiplayerówki. Jednak... czy to dobry pomysł wyżywać się na młodszych? No, chyba że regularnie dostajesz łomot, hłehłe!



▲ Kasia Kaźmierczak z Łodzi napisała "Oto mój mały kącik gracza. Nie jest on jeszcze tak rozbudowany, jak bym tego chciała, ale mam nadzieję, że w niedalekiej przyszłości się to zmieni (mam w planach zakup GBA SP i GameCube'a). Jak na razie posiadam to szczęście i mogę rozkoszować się grami na PS2 i Xboxa (ave "dziadki"!) Moje mini królestwo (bo mam malutki pokoik) najczęściej jest okupywane przez mojego chłopaka, który jest równia zapalonym graczem, co ja. Niestety gustujemy w innych grach i dlatego często kłócimy się, kto gra pierwszy i jak długo;)" Kasiu, świetna robota! Czystość, wszystko pedantycznie poukładane, ale pod ręką zarazem. Zastanawia mnie jedynie "konkurowanie" z sympatią o pada, ale... nie wnikam :). Nagroda już do Ciebie jedzie!

UWAGA!!! W związku z próbami przechytrzenia mnie, wprowadziłem regułę dotyczącą zdjęć nadsyłanych do HC ROOM. Aby zapobiec kontom (publikacja z Netu), na zdjęciu obok sprzętu itp. musi się znajdować choć jeden numer PSX EXTREME lub PORADNIKa EXTREME. Trwam w postanowieniu, tudzież interesujące prace bez PE odrzucam (...). Z uwagi na zasyp maili, w przypadku wysyłania zdjęć drogą elektroniczną (preferowaną) proszę o wpisanie w temacie hasła-klucza: HC ROOM. Dziękuję serdecznie - ułatwi mi to pracę. Zdjęcia, najlepiej w formie elektronicznej, podsyłajcie do mnie drogą mailową (hiv@psxextreme.pl). Zdjęcia konwencjonalne - na adres Redakcji (patrz "stopka redakcyjna") z dopiskiem "Listy - HC ROOM". Nie zapominajcie o podaniu namiarów (imię+nazwisko, pełny adres zamieszkania). Do dzieła!

Mario Party: The Room



COMIC CORP.

hokusai & hokusai
hooligan@psxextreme.pl

Pila

DVD NEWS

Film "Final Fantasy VII. Advent Children" otworzy pokaz filmów powstałych w technice cyfrowej na [illegible] festiwalu e-Wawacji. Obecno zwiastuny robią potężne wrażenie (mroczne scenerie, dynamiczne starcin), więc nie pozostaje nic innego, jak się [illegible]. [myq]

Bryan Singer, reżyser obu części "X-Men", będzie odpowiedzialny za najnowszą, [illegible] już odsłonę przygód [illegible]ana". I dobrze, bo raz, że "X-Men" byli jedną z bardziej udanych adaptacji komiksu, a dwa koło zostali w tej roli twórcę [illegible]ków Charliego", którego pomysł na nowego "Supermana" został definitywnie odrzucony przez Warner Bros. Zdjęcia [illegible]ą się pod koniec roku w [illegible]alo. Szkoda jedynie, że przez projekt "X-Men 3" został tymczasowo pozbawiony reżyseru... [myq]

[illegible]wany w tajemnicy projekt Jamsa Camerona (m.in. "Terminator2","Titanik") [illegible] oraz ciekawszych [illegible]ów. Wiadome, że budżet przekroczy ponad 200 mln [illegible]ów, wiadomo, że o role [illegible]ują się Brion Cox oraz Sylwestor Stallone, wiadomo [illegible], że będzie to pierwszy [illegible]my film kręcony w nowej [illegible]ce 3D. Zdjęcia ruszą na [illegible] 2005. [myq]

[illegible] latem 2006 [illegible]erykańskie kino zaatakuje "Die Hard 4"! Oficjalnie [illegible]dzono, że scenariusz przerabio Doug Richardson - [illegible]owiek odpowiedzialny m.in. za [illegible]prawienie skryptu do innego, [illegible] o filmu Bruca'a Williso pt. [illegible]". Co ciekawe tekst, [illegible] zajmie się Doug był [illegible]olnie niezależnego projektu [illegible]orldWar3.com". Postanowiono [illegible] jednak zaadoptować na [illegible]rzeby czwartej odsłony przygód McClane'a. Wnioskując [illegible] starym tytule - szykuje się [illegible] zadymo.[myq]

Powstanie drugo części [illegible]eishere" - zdjęcie rozpoczną [illegible] już w 2005 roku. W głównej [illegible] powróci Thomas Jane, [illegible] producenci szukają [illegible]rego odtwórcy jego przeciwnika - Jigsawa. Sam Jane [illegible]noć rozmawiał o tej roli z [illegible]ichaelem Keatonem, studio [illegible] wolałoby natomiast [illegible]ć Mickeyu Rourke. Biorąc [illegible] uwagę fakt, że komiksowy [illegible] to typy mięśniak o [illegible]tanej twarzy też skłoniłabym się do tej drugiej [illegible]ndydatury... [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili:





REGION DVD



MYSZAQ: Baczność! W końcu słońce i u nas grzeje... Fajnie. Oby tylko terroryści nie zaatakowali. Tych ostatnich przestraszył się bowiem sam Steven Spielberg i jego nowa produkcja o palestyńskich bojownikach zabijających sportowców na Igrzyskach w Monachium, pt. "Vengeance", stoi pod znakiem zapytania. Tym bardziej, że część zdjęć, miała odbyć się w Polsce (nasz kraj figuruje oficjalnie na liście zagrożonych atakiem). Nie ma jak amerykańska spirala paniki. Nie każdy w końcu lubi widok krwi. Latające flaki z pewnością jednak ceni George Romero (seria o "żywych trupach"), który postanowił przeskoczyć na mały ekran - będzie robić grę. I to ponoć, jak sam zapowiada, najbardziej krwawą w historii! CITY OF THE DEAD ma ukazać się na konsole nowej generacji (+ PC) i co ciekawe - będzie przy niej też pracował niejaki McGee (reżyser "Aniołków Charliego"), którego wytwórnia Warner Bros z hukiem wywaliła po pierwszych przymiarkach do najnowszej części "Supermana" (patrz newsy). Fajnie, że gry jeszcze bardziej przepełatają się z kinem, szkoda tylko, że nie zawsze stoją na równorzędnych pozycjach. Niestety najnowsza ekranizacja -"BloodRayne"- jakoś nie wróży specjalnie nic dobrego. Wprawdzie w głównej roli pojawi się Kristanna Loken (laseczka-cyborg z "Terminatora 3"), ale całość wyreżyseruje niezłomny Uwe Boll (kicz i schematy to jego drugie imię) i to za mamę 15 mln dolarów. Kino klasy "B" jak nic. Trudno. A u nas królują komiksowe postaci - "Garfield" choć średni, to ma kilka niezłych gagów i świetną postać tytułowego kota, tymczasem "Spider-Man 2" jakoś nie przypadł mi do gustu, a "Kobieta-Kot" to scenariuszowa pomyłka. Tyle. Spadam do Bułgarii. □

TORQUE / TORQUE

Po ryczących, posiadających 150 kg kratek i spollerów samochodach, czas przesiąść się na motocykle. Tak przynajmniej zadecydowali twórcy "Torque" (co na nasze oznacza ni mniej, ni więcej, tylko moment obrotowy silnika). I powstał film o działnym, samotnym jeźdźcu (no dobra, ma dwóch kumpli oraz babaczkę, ale i tak główna sprawy załatwiać musi sam), który po powrocie "na stara śmieci" jest wyzywany praktycznie przez wszystkich. Dwa konkurencyjne gangi (czarni bracia i niedomyci harlayowcy), ex-dziewczyna, ekipa z FBI, nawet jakieś dziady w restauracji - nikt go nie lubi! I po co wracał? Ano po to, żeby pokazać kilka karkołomnych pościgów. Część z nich wypada nawet ciekawie (rajd po autostradzie chociażby), część jednak to jakiś totalny kicz (walczące laseczki), albo efekty komputerowe za trzy dolary (full speed przez miasto). Całość w otoczce dialogów dla trzylatków przy scenariuszu nagiętym z każdej strony i w ogóle "Szybcy i Wściekli" do kwadratu. Ice Cube ze swoją miną "kto mi ukradł burgera?" po prostu rozwala. Ciekawe jak długo trenował przed lustrem? Na trzeźwo oglądą się to więc raczej jak dobry pastisz, a nie poważne kino akcji. Dodatki nawet znosne (fajne, że pokazano jak tworzono animacja pościgów, szkoda jedynie, za owa animacja sama w sobie to jakaś trzecioligowa robota), do tego ostra muza, ładna maszyny i kilka równie ponętnych polewających się wodą lasencji. Ot i cały przekaz artystyczny "Torque", gha, gha! □ [myq]



Najciekawszy moment: babeczki w mieście, pościg na autostradzie
Dodatki: teledysk, komentarz aktorów, komentarz techniczny, materiał o sekwencjach pościgów i animacji

FILM 5 DODATKI 7



dystrybucja: Warner Bros. Poland
reżyseria: Joseph Kahn
występują: Dane Cook, Ice Cube, Gichi Gamba, Martin Henderson
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: akcja
czas trwania: 81 min

ZAPŁATA / PAYCHECK

John Woo i proza Philipa K. Dicka jakoś niespecjalnie do siebie pasują. Po "Zapłacie" widać to dość dobrze. Japoński spec od wywijania spluwami wziął bowiem z opowiadania mistrza s-f kilka efektownych elementów, gubiąc jednak po drodze głębię i cały motyw masę wątków. Dlatego wyszła z tego tylko standardowa, lekko futurystyczne jatka. Jedni podskoczą z radości, inni odejdą kręcąc głowami. Ja kręciłem nad drawnianą grą Bena Afflecka i kiczowatym zakończeniem. Z drugiej strony jednak stwierdziłem, że główny pomysł, urocza Uma Thurman i sceny pogoni dają radę. Oto bowiem technologiczny ganiusz M. Jannings po każdym dokonanym projekcie wykasowuje sobie pamięć - dla własnego bezpieczeństwa i dobra zleceniodawców. Po trzylatnim zleceniu zamiast zapłaty otrzymuje standardową amnezję, zestaw dziwnych urządzeń oraz bandę zabojców na kark. I zaczyna się układania puzzli. Ot, niezłe, trochę schematyczne kino akcji. W samym dziale dodatków warto zwrócić uwagę na dwa dokumenty. Pierwszy oddaje tajniki scenografii oraz nakreśla sylwetki głównych postaci. Drugi natomiast akupuje się na realizacji najbardziej spektakularnych sekwencji - strzelaninie na stacji metra, śmiganiu na motocyklu i zadymie w ogrodzie. Wygląda to dość ciekawie. Z kolei alternatywne zakończenie rozczarowuje, bo jest jeszcze bardziej naciągane niż to w normalnej wersji. W sumie więc 'Zapłata" to niespecjalnie świeże, ale za to rozrywkowe kino. □ [myq]



Najciekawszy moment: wykorzystywane gadgetów, pościg
Dodatki: komentarz reżysera, dwa dokumenty o filmie, sceny usunięte i rozszerzone, alternatywne zakończenie, zwiastun

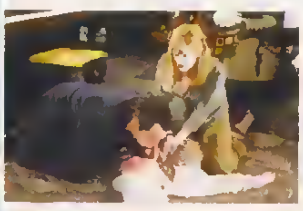
FILM 6 8



dystrybucja: Universal
reżyseria: John Woo
występują: Ben Affleck, Uma Thurman, Aaron Eckhart, Colm Feore
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: akcja/ s-f
czas trwania: 119 min

STARSZA PANI MUSI ZNIKNĄĆ / DUPLEX

Danny DeVito jako reżyser sprawdza się średnio (o ile "Wojna Państwa Róż" była udane, o tyle np. "Smoothy" już niekoniecznie). Czy jego najnowsza czarna komedia "Starsza Pani Musi Zniknąć" to zmienia? Zdecydowanie nie. Niestety dostaliśmy kolejny, mało odkrywczy zestaw gagów połączony sztampowymi dialogami. Ostatnio tego typu produkcji dzwnia się namnożyło. Konflikt jest tu dość standardowy - młoda para vs. na pozór tylko schorowana, niewinna staruszka. Ci pierwsi to Nancy (Drew Berymore gra za swoim komediowym wdziękiem) i Alex (Ben Stiller tym razem jakiś stonowany i bez polotu), ta druga to Pani Connelly (Eileen Essel pierwszy raz na ekranie w wieku lat 80 - to się nazywa debiut!). Cała wojna rozgrywa się w dość antycznym domu, do którego wprowadzają się młodzi, a który w swych czeluściach kryje też demoniczną sublokatorkę. Zaczyna się od drobnych podchodów, próby zignorowania, wyrzucenia, aż w końcu definitywnej eksterminacji starszej pani. Pomysł więc dobry, szkoda tylko, że większość ciekawszych scen można zobaczyć w zwiastunie. A i to humor raczej z półki "jedzenie odchodów i zdarzania się z różnymi powierzchniami". Niestety edycja jednopłytowa nie została wyposażona w dodatkowe materiały. Podobno wydanie 2xDVD (do sprzedaży) będzie posiadać m.in. sceny usunięte i dokument z produkcji. Tak czy siak "Starsza Pani Musi Zniknąć" nadal będzie tylko schematyczną komedyjką. □ [myq]



Najciekawszy moment: akcja z sufitem i policjantem
Dodatki: brak

FILM 5



dystrybucja: SPI
reżyseria: Danny DeVito
występują: Drew Berrymore, Ben Stiller, Eileen Essel
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: komedia
czas trwania: 105 min